

# PHOTOS SUR DVD

## 2013 DELUXE



Manuel en français



## Copyright

La présente documentation est protégée par la loi des droits d'auteurs.

Tous droits, en particulier les droits de reproduction, diffusion et traduction sont réservés.

Aucune partie de cette publication ne doit être recopiée, que ce soit sous forme de copies, microfilms ou autre, ou ne doit être traduite sous un autre langage machine, en particulier traitement de données, sans l'autorisation préalable écrite de son auteur.

Tous les autres noms de produits mentionnés sont des marques déposées des propriétaires respectifs.

Sous réserve de modifications du contenu ou du programme

Copyright© MAGIX Software GmbH, 2002 - 2012. All rights reserved.

MAGIX est une marque déposée de MAGIX AG.

Il se peut que les autres noms de produits cités soient des marques déposées par leurs fabricants respectifs.

This product uses MAGIX patent pending technology.

# Avant-propos

Avec MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe, apprenez à faire bouger, ou même à faire danser vos photos numériques. Elles deviennent les stars d'un spectacle multimédia dont vous êtes le metteur en scène.

Visionnez vos photos sur votre téléviseur en famille ou entre amis. Faites défiler vos photos comme un film avec des transitions et des effets géniaux, avec des commentaires et des sous-titres. Créez vos propres intros, outros et génériques de fin. Faites de votre téléviseur un écran de cinéma.

Créez des menus de DVD attrayants qui conviennent au format de votre diaporama : 4:3 ou 16:9 pour les écrans larges. Gravez votre diaporama accompagné d'un menu de sélection de qualité professionnelle sur DVD, Blu-ray Disc ou AVCHD.

Vous trouverez dans le menu de démarrage une documentation détaillée sous forme de manuel PDF. Vous accédez à l'aide du programme en appuyant sur F1 ; celle-ci vous explique de plus l'ensemble des options, des boîtes de dialogue, des menus et des interfaces du programme en détail.

Nous vous souhaitons de passer de bons moments avec MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe !

# Sommaire

<b>Copyright</b>	<b>2</b>
<b>Avant-propos</b>	<b>3</b>
<b>Assistance technique</b>	<b>8</b>
<b>Numéro de série</b>	<b>10</b>
<b>En savoir plus sur MAGIX</b>	<b>11</b>
MAGIX News Center	11
Album en ligne MAGIX	11
MAGIX Website Maker	11
Tirage en ligne MAGIX	11
Catooh - le catalogue médias en ligne	11
Communauté MAGIX	12
<b>Introduction</b>	<b>13</b>
Qu'est-ce que MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe ?	13
Quelles sont les nouveautés de MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe ?	13
Propriétés	14
Projets, diaporamas et photos	17
<b>Tutoriel</b>	<b>18</b>
Démarrage du programme	18
Charger des photos	20
Trier les photos	22
Éditer un diaporama	23
Diviser un diaporama	25
Créer et graver un menu de disque	26
<b>Paramètres</b>	<b>30</b>
Diaporama	30
Projet	30
Programme	31
<b>Interface : diaporama</b>	<b>36</b>
Écran vidéo et module de navigation	37
Zoom dans l'écran vidéo	38
Barre d'outils	39
Marqueurs de début et de fin	45
Mettre en mode muet	45

Mode aperçu	45
Mode Storyboard	46
Mode Timeline	47
<b>Media Pool</b>	<b>51</b>
Médias	52
Transitions	57
Titre	57
Effets	58
<b>Éditeur de titres</b>	<b>72</b>
Créer un titre à partir d'un modèle	72
Créer un titre sans modèle	73
Positionner le titre	74
Éditer un titre ultérieurement	74
Paramètres avancés	76
<b>Transitions</b>	<b>78</b>
Appliquer une transition en mode Storyboard	78
Transitions 3D	79
Séquences 3D	79
Transitions Stereo3D (version uniquement)	80
Fondu enchaîné en mode Timeline	80
Glisser-déposer sur une transition « nette »	81
<b>Effets</b>	<b>82</b>
Effets dans les menus	82
Effets du Media Pool	82
Stabilisation vidéo	85
Optimisation du son	87
Effets de diaporama	92
<b>Enregistrement audio</b>	<b>95</b>
Paramètres avancés d'enregistrement audio	96
Branchement des sources d'enregistrement	97
Ajustement du signal et enregistrement	98
<b>Assistants et fonctions spéciales</b>	<b>99</b>
Créer un diaporama à l'aide de l'assistant	99
Diviser un diaporama	102
Slideshow Maker	103
MAGIX Soundtrack Maker	108

Module de remixage - détection du tempo & reconnaissance des mesures	110
Recherche de zones libres	113
Assistant de suppression	113
Exporter	114
Création d'itinéraires animés	114
Modèles de film	122
Créer une image panoramique	123
Réduction automatique du volume	124
Réduction manuelle du volume	125
<b>Stereo3D</b>	<b>126</b>
Principes du 3D	126
Enregistrement 3D	127
Préparation d'enregistrements en 3D	128
Configurer le mode de lecture pour la 3D	130
Aligner les images et vidéos pour la 3D	131
Transformer des travellings en vidéos 3D	132
Exportation et gravure de vidéos 3D	133
<b>Interface : Graver</b>	<b>135</b>
Aperçu et édition	136
Menu	137
Éditer des menus DVD avec MAGIX Photo & Graphic Designer 7	148
Créer des menus DVD sans modèle	151
Boîte de dialogue de sélection du disque	153
Boîte de dialogue de gravure pour lecteur DVD	154
<b>Exportation</b>	<b>158</b>
Exporter en tant que fichier vidéo	159
Exporter en tant que photos distinctes	160
Exporter en tant que vidéo 3D	160
Présenter dans l'Album en ligne MAGIX	161
Publier sur Internet	161
Exporter pour périphérique portable	162
Archiver le projet sur disque dur	163
Archiver le projet sur disque	163
Exporter en tant que lecteur multimédia	164
Commander des tirages, des cadeaux & des livres de photos	164
<b>Menus</b>	<b>165</b>
Menu Fichier	165

Menu Édition	177
Menu Effets	179
Menu « Partage »	184
Menu Aide	185
<b>Activer les fonctions supplémentaires</b>	<b>187</b>
Activation gratuite (codec MPEG -2)	187
Problèmes lors de l'activation	188
<b>Problèmes &amp; solutions</b>	<b>190</b>
Fichier non chargé	190
Lecture saccadée	190
Problèmes lors de l'activation	190
<b>Encodeur</b>	<b>192</b>
Annexe Paramètres de l'encodeur MPEG-1/2	192
Encodeur MPEG-4	196
Glossaire MPEG	208
<b>Annexe : vidéo numérique</b>	<b>215</b>
Édition de vidéos sur PC	215
HDTV	215
Compression MPEG	216
Remarques générales sur les vidéos AVI	216
Digital Versatile Disc (DVD)	217
Blu-ray Disc	218
Disque AVCHD	219
<b>Si vous avez encore des questions...</b>	<b>220</b>
Conseils pour l'aide du programme	220
Configuration système	221
<b>Glossaire</b>	<b>222</b>
<b>Raccourcis clavier</b>	<b>237</b>
Media Pool	237
Diaporama	237
<b>Indice</b>	<b>240</b>

## Assistance technique

Cher client MAGIX,

notre objectif est de fournir constamment une aide pratique, rapide et adaptée. Pour cela, nous vous proposons une gamme complète de services :

- **Assistance Web illimitée :**  
En tant que client enregistré de MAGIX, vous bénéficiez de l'assistance Web illimitée depuis le portail de services MAGIX au design accueillant <http://support.magix.net/>. Depuis ce portail, vous avez accès à un assistant d'aide intelligent, à une rubrique haute qualité de questions les plus fréquemment posées, à des correctifs et à des rapports d'utilisation sans cesse mis à jour. La seule condition préalable est l'enregistrement de votre produit sur [www.magix.com](http://www.magix.com).
- **La Communauté en ligne en tant qu'aide rapide et plate-forme d'échange :**  
La Communauté en ligne [www.magix.info](http://www.magix.info) est à la disposition des clients MAGIX gratuitement et sans limitation. Elle rassemble plus de 140 000 membres et permet de poser des questions concernant les produits MAGIX ou de rechercher certains thèmes ou d'obtenir des réponses par le biais de la fonction de recherche. La base de données de connaissances contient, outre les questions et réponses, un lexique, des vidéos tutorielles et un forum de discussion. Les nombreux experts présents quotidiennement sur [www.magix.info](http://www.magix.info) garantissent des temps de réponse très courts, quelques minutes seulement parfois.
- **Assistance par e-mail pour les produits MAGIX :**  
Pour chaque nouveau produit MAGIX, vous bénéficiez automatiquement d'un service clients gratuit par e-mail pendant 12 mois à compter de la date d'achat.
- **Assistance par e-mail Premium :**  
Pour bénéficier d'un traitement prioritaire de la part de l'assistance ou si vous souhaitez que l'équipe d'assistance vous aide pour des problèmes informatiques non liés à MAGIX, vous pouvez acheter un ticket pour l'assistance par e-mail Premium. Pour le faire, veuillez vous rendre sur le site d'assistance MAGIX <http://support.magix.net> et une fois connecté, cliquez sur « Acheter code d'accès » dans la barre de navigation. Le ticket est lié à un problème précis jusqu'à son utilisation et il ne se limite pas à un e-mail.

**Attention :** si vous souhaitez profiter de l'assistance Premium par e-mail et de l'assistance produits gratuite par e-mail sur Internet, vous devez enregistrer votre programme MAGIX à l'aide du numéro de série. Ce numéro de série se trouve sur la pochette du CD d'installation ou à l'intérieur de la jaquette du DVD.

- **Service clientèle supplémentaire par téléphone :**  
Outre les nombreux services clients gratuits, vous avez également la possibilité de joindre le service clientèle par téléphone (payant).

Les numéros de téléphone du service clientèle et des autres rubriques de notre assistance technique sont disponibles à l'adresse suivante :  
<http://support.magix.net/>.

**Courrier :** MAGIX Development Support, Postfach 20 09 14, 01194 Dresde, Allemagne

**Veillez vous munir des informations suivantes :**

- Quel programme MAGIX et quelle version utilisez-vous ?
- Quel système d'exploitation utilisez-vous ?
- Quelle carte graphique et quelle résolution d'écran utilisez-vous ?
- Quelle carte son utilisez-vous ?
- Utilisez-vous le périphérique audio par défaut de votre ordinateur ?
- Pour les programmes vidéo : quelle carte vidéo ou quelle carte FireWire utilisez-vous ?
- De combien de mémoire vive (RAM) dispose votre ordinateur ?
- Quelle version de DirectX est installée sur votre PC ?

**Service commercial**

Paris : (+33) 1 82 88 93 03

Depuis le Canada (Montréal) : 1-514-907-3163

Notre service commercial MAGIX est à votre disposition les jours ouvrés et peut vous aider pour les requêtes ou problèmes suivants :

- Commandes
- Conseil produit (avant l'achat)
- Demandes de mises à niveau
- Retours de commandes

## Numéro de série

Chaque produit est livré avec un numéro de série. Ce numéro de série est nécessaire pour installer le logiciel et il vous permet d'utiliser des services additionnels. Il est donc recommandé de conserver ce numéro.

### Utilisations du numéro de série

À l'aide du numéro de série, votre logiciel vous est personnellement associé. L'accès à l'assistance technique gratuite par e-mail vous est garanti. Ce numéro de série peut également empêcher toute utilisation non autorisée du logiciel et nous permet ainsi de vous garantir un rapport qualité/prix optimal.

### Où se trouve le numéro de série ?

Le numéro de série se trouve au dos de la jaquette du CD/DVD. Si votre produit est livré dans un emballage DVD Box par exemple, le numéro de série se trouve à l'intérieur de la boîte.

Pour les versions spéciales optimisées pour Internet (version à télécharger), le numéro de série vous sera envoyé par e-mail après l'achat pour activer le logiciel.

### Quand avez-vous besoin du numéro de série ?

Le numéro de série est requis lors de la première utilisation et lors de l'enregistrement en tant qu'utilisateur.

**Remarque :** nous vous recommandons vivement de procéder à l'enregistrement gratuit du produit : vous aurez ainsi accès au téléchargement de mises à jour du programme, au site Internet du service client MAGIX (voir page 8) et à l'activation des codecs.

## En savoir plus sur MAGIX

### MAGIX News Center

Par le biais du MAGIX News Center, vous avez accès à des informations actuelles comme des liens vers les ateliers en ligne ou des astuces et conseils concernant des applications précises. Les nouveautés sont colorées différemment selon leurs thèmes :

- Le vert indique des astuces et conseils pratiques pour votre logiciel ;
- Le jaune indique la disponibilité de nouveaux patches et mises à jour ;
- Le rouge est associé aux actions spéciales, jeux concours et sondages.

Si aucune nouveauté n'est disponible, le bouton est grisé. Dès que vous cliquez sur MAGIX News Center, toutes les informations déjà présentes sont affichées. Cliquez sur l'une d'entre elles pour accéder à la page Web correspondante.

### Album en ligne MAGIX

Album en ligne MAGIX est votre Album en ligne multimédia personnalisé. Album en ligne MAGIX vous permet de présenter tous vos diaporamas et vidéos en ligne.

### MAGIX Website Maker

Avec MAGIX Website Maker, créez en quelques clic votre propre site Web, avec design professionnel, nom de domaine et adresse e-mail individuels, sans connaissance particulière. Publiez des diaporamas et des vidéos, intégrez de la musique et différents effets à vos pages, pour donner à votre site professionnel ou personnel une touche personnalisée.

### Tirage en ligne MAGIX

Avec Tirage en ligne MAGIX, vous pouvez commander en ligne le tirage de vos photos ou leur impression sur des tasses, des t-shirts et des calendriers !

### Catooh - le catalogue médias en ligne

S'il vous manque des images, des vidéos, ou de la musique pour votre projet, utilisez Catooh qui propose un choix incroyable. Achetez des médias de grande qualité à petit prix : menus DVD, styles Slideshow Maker, éléments de décoration, effets puissants en 3D, séries de transition en 3D, Soundpools, chansons, sonneries pour téléphones portables... Idéal pour tous les projets photo, vidéo ou musique de MAGIX.

## Communauté MAGIX

Communauté MAGIX vous permet de discuter et partager vos avis et expériences sur le thème de la photo, la vidéo et la musique avec des amis et le monde entier. Vous pouvez vous inscrire gratuitement et disposer de toutes les possibilités immédiatement.

Consultez également les FAQ (questions les plus fréquemment posées) sur Internet.

# Introduction

## Qu'est-ce que MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe ?

Son nom le dit : MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe met vos photos sur CD ou DVD sous forme d'un diaporama que vous pouvez visionner comme un film sur téléviseur ou sur ordinateur à l'aide de votre télécommande. Outre le DVD « classique », il est également possible de graver un disque Blu-Ray ou AVCHD.

Le cas typique : votre disque dur est rempli de photos que vous avez prises avec votre appareil photo numérique ou scannées. Que faire de toutes ces photos ? Avec MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe, vous pouvez tout compiler, optimiser et éditer à l'aide de transitions, de musique ou d'effets pour obtenir un diaporama captivant.

Ce qu'il y a de particulier : le diaporama est mis en scène de façon professionnelle, comme pour un film. Vous pouvez ensuite le graver directement sur le disque de votre choix, le cas échéant avec d'autres diaporamas. Vous pouvez lire le disque dans votre lecteur et le regarder sur l'écran de votre télévision. Par ailleurs, vous disposez de nombreuses possibilités pour exporter vos diaporamas au format vidéo ou pour les publier directement sur Internet.

## Quelles sont les nouveautés de MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe ?

**Une interface utilisateur intuitive** : un design remanié pour une utilisation encore plus simple.

**Des pistes flexibles** : vous pouvez positionner et combiner librement les photos, les vidéos et les textes en mode Timeline sur l'ensemble des quatre pistes. Vous pouvez ainsi créer vos propres collages par exemple. Le matériel audio supplémentaire peut être placé sur trois pistes.

**Objets combinés** : les vidéos comportant une piste audio sont affichées en tant qu'objets combinés : le son et la vidéo sont combinés.

**Itinéraires animés** : le programme supplémentaire Vasco da Gama 5 HD Pro permet de créer des itinéraires animés en Full HD avec un degré de détail impressionnant.

**Fonction de raccourci du Media Pool** : la nouvelle fonction de raccourci permet de lire des clips vidéo, de les couper et de les importer directement dans la Timeline du projet de diaporama depuis le Media Pool.

**Effets d'image automatiques** : sur simple pression d'une touche, vous pouvez appliquer de manière aléatoire des travellings et des effets de zoom et de rotation décents pour toutes les photos ou pour une plage spécifique. Les effets ou fondus produits manuellement ne s'en trouvent pas modifiés.

**Fonctions audio améliorées** : optimisation automatique du volume et du son pour la piste audio.

**Nouveaux éléments de décoration et modèles** : un élément adapté à chaque image, désormais dans une qualité supérieure.

## Propriétés

### Importation

#### Formats d'importation

Vidéo : AVI, DV-AVI, MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4, MTS, M2TS, MXV, MJPEG, QuickTime, WMV(HD), MKV

Audio : WAV, MP3, OGG, WMA, MIDI, DolbyDigital stéréo

Images : JPEG, BMP, GIF, TIF

#### Formats d'exportation

Vidéo : AVI, DV-AVI, MJPEG, MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4, QuickTime, WMV(HD)

Audio : WAV, MP3, DolbyDigital stéréo

Images : JPEG, BMP

### Éditer

MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe propose de nombreuses fonctions multimédias qui vous permettent de tirer le meilleur de vos photos et de créer de fascinants diaporamas à partir de vos images favorites. Exemple :

- **Trois interfaces de travail** : en mode Storyboard, les photos sont listées les unes après les autres. En mode Timeline, les photos sont affichées sur quatre pistes « chronologiquement ». Le mode Aperçu affiche toutes les photos sur plusieurs lignes, accompagnées de miniatures d'aperçu, afin de conserver une bonne vue d'ensemble.
- **Optimisation de l'image** : vous pouvez éliminer les défauts typiques (exposition, couleur, yeux rouges...) très facilement. Corrigez par exemple la taille de l'image ainsi que sa position en agrandissant la photo, en la faisant pivoter, en la découpant ou encore en la redressant. Toutes ces opérations sont non destructives, c'est-à-dire que les photos d'origine sont préservées.

- **Zooms & mouvements de caméra** : vous pouvez zoomer sur une photo ou lui attribuer un mouvement panoramique !
- **Modèles d'effets 3D** pour déformer automatiquement vos motifs et les faire virevolter à travers l'écran.
- **Animations en 1 clic** pour transformer vos photos en vidéos (ex. : saut, mosaïque, kaléidoscope...).
- **Éléments de décoration & vidéos superposables** : cartoons, bulles de BD, accessoires de déguisement, cadres...
- **Génériques multimédias** avec des modèles vidéo incluant du son et vos propres textes et motifs
- **Transitions** : outre de nombreuses variantes de transitions « classiques » (transitions douces, fondu au noir, pages qui se tournent, vagues, etc.), vous disposez de transitions plus élaborées comme par exemple le fondu image dans l'image ou des séries de transitions 3D thématiques (galerie, table photo, tableau, etc.).
- **Titres et modèles de titres** : dotez votre diaporama de textes pour par exemple insérer des sous-titres, des bandes de textes ou des bulles de BD.
- **Post-sonorisation & piste audio** : outre les bandes originales de vos photos ou vidéos, vous pouvez également charger des fichiers audio ou des pistes de CD, enregistrer vos propres commentaires vocaux ou vous servir du logiciel MAGIX Soundtrack Maker intégré pour ajouter de la musique à la piste audio. De nombreux effets d'édition audio professionnelle vous permettent d'optimiser davantage la piste audio.
- **Slideshow Maker** fait automatiquement de vos séries de photos mal en point de véritables spectacles multimédias. Pour des résultats particulièrement rapides.
- **Fonctions spéciales** : montage d'images panoramiques, itinéraires animés, stabilisation de l'image de vidéos, collages image dans l'image, etc.

## Graver

L'interface « Graver » vous permet de graver vos photos et diaporamas sur disque. Avant cela, vous avez la possibilité de créer un menu de sélection professionnel qui vous permettra de naviguer parmi les photos et diaporamas à l'aide d'une télécommande.

Il est possible de graver les types de disques suivants :

- **DVD** : faites de vos diaporamas un DVD vidéo classique en très bonne qualité.
- **Blu-ray Disc** : également un format haute résolution pour une lecture sur téléviseur. Pour pouvoir lire ce type de disque, vous devez connecter un lecteur compatible (lecteur Blu-ray) à votre télévision. De plus, sur votre PC, vous devez utiliser des disques Blu-ray vierges spéciaux et un graveur Blu-ray.
- **AVCHD** : similaire aux Blu-ray, mais il est possible de graver ce type de disque sur des DVD vierges normaux. Pour une lecture sur téléviseur, un lecteur Blu-ray compatible AVCHD est requis.

## Exportation

La boîte de dialogue « Exporter » comprend de nombreuses autres possibilités d'utiliser votre diaporama finalisé :

- **Exporter en tant que fichier vidéo** : exportation de fichier classique au format vidéo afin de visionner le diaporama sur le PC, de le transmettre ou de poursuivre son édition dans d'autres programmes.
- **Exporter en tant que photos distinctes** : enregistre le diaporama en tant que photos distinctes afin de les transmettre ou de les éditer séparément.
- **Exporter en tant que vidéo 3D** : enregistre le diaporama 3D au format vidéo WMV 3D. Pour la lecture, vous avez besoin d'un lecteur vidéo 3D installé sur le PC (par exemple Stereoscopic Player) et d'une paire de lunettes 3D.
- **Présentation dans l'Album en ligne** : présentez vos vidéos, vos diaporamas et vos photos à un cercle restreint d'amis ou au grand public grâce à l'Album en ligne.
- **Publier sur Internet** : vous pouvez aussi charger vos diaporamas directement sur les portails Internet courants YouTube, Flickr ou Facebook.
- **Exporter pour périphérique portable** : vous pouvez également transférer vos diaporamas directement sur des périphériques connectés : téléphone portable, cadre photo numérique, agenda électronique, consoles de jeux vidéo ou autres périphériques externes.
- **Exporter en tant que lecteur multimédia** : produisez un lecteur multimédia compatible HTML pour une lecture sur le PC depuis un navigateur Internet ou pour l'incorporer dans vos propres sites Web.
- **Archiver le projet sur le disque dur ou sur disque** : pour organiser le travail effectué.

## Projets, diaporamas et photos

Dans MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe, vous travaillez avec des « projets », des « diaporamas » et des « photos ». Pour une réalisation rapide et intuitive, il est important de bien comprendre la différence entre ces trois concepts organisés hiérarchiquement.

**Projet** Un « projet » contient tout ce que vous souhaitez graver sur votre disque. En règle générale, il s'agit d'un ou de plusieurs diaporamas (y compris une structure de menu pour pouvoir sélectionner ultérieurement les diaporamas sur le disque). Les projets peuvent être enregistrés sur le disque dur en tant que fichiers « MPH » et chargés de nouveau par la suite, par exemple pour poursuivre l'édition de chaque diaporama.

**Diaporama** Un « diaporama » est une présentation multimédia de photos lue comme un film. Vous pouvez le regarder aussi bien sur votre téléviseur que sur PC et il assure un divertissement maximal car, en plus de photos, il peut également contenir entre autres des vidéos, de la musique, des titres ou des effets de fondu.

Chaque diaporama peut être exporté séparément au format vidéo. Le « projet » peut être considéré comme une sorte de tiroir dans lequel vous rangez un ou plusieurs diaporamas pour les graver ensemble sur un disque.

**Photos** Les photos sont bien sûr l'élément le plus important d'un diaporama. Vous pouvez intégrer des photos et même des vidéos dans votre diaporama (à condition que le codec vidéo soit bien installé sur votre système). Un diaporama comprend, outre des photos et des vidéos, de nombreux autres éléments : des titres d'images, des transitions, des éléments de décoration, de la musique, des commentaires vocaux...

**En résumé :** les « projets » contiennent des « diaporamas », les « diaporamas » contiennent des « photos ». Les diaporamas d'un projet apparaissent en tant qu'entrées de menu et les photos (ainsi que les vidéos) en tant que sous-entrées pour la navigation du disque à produire.

# Tutoriel

## Démarrage du programme

Une fois le programme démarré, vous accédez à une boîte de dialogue d'accueil.

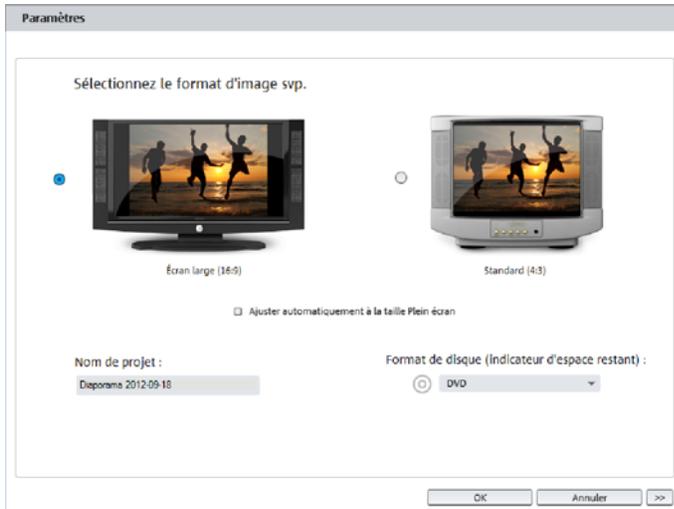


Dans cette fenêtre, vous pouvez indiquer ce que vous souhaitez faire.

Dans le cadre de cette prise en main rapide, nous souhaitons vous présenter un exemple ordinaire : création d'un nouveau projet, chargement de photos personnelles à arranger en un diaporama pour enfin graver le tout sur un disque. Les autres possibilités offertes dans la boîte de dialogue d'accueil seront présentées dans d'autres chapitres (voir page 98).

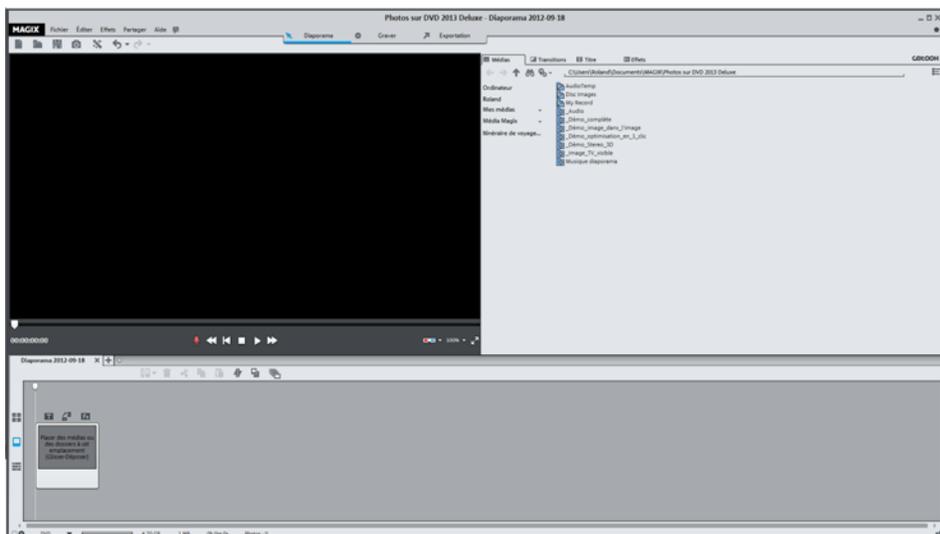
- L'option « Créer manuellement un nouveau projet » est sélectionnée par défaut. Cliquez donc simplement sur « OK ».

Vous arrivez ensuite à une boîte de dialogue de configuration dans laquelle vous pouvez sélectionner le format d'écran.



- Indiquez si vous souhaitez un diaporama au format écran large ou au format 4:3.
- Cliquez ensuite sur « OK ».

L'interface du programme apparaît alors et affiche un nouveau projet dans lequel vous pouvez placer vos photos.



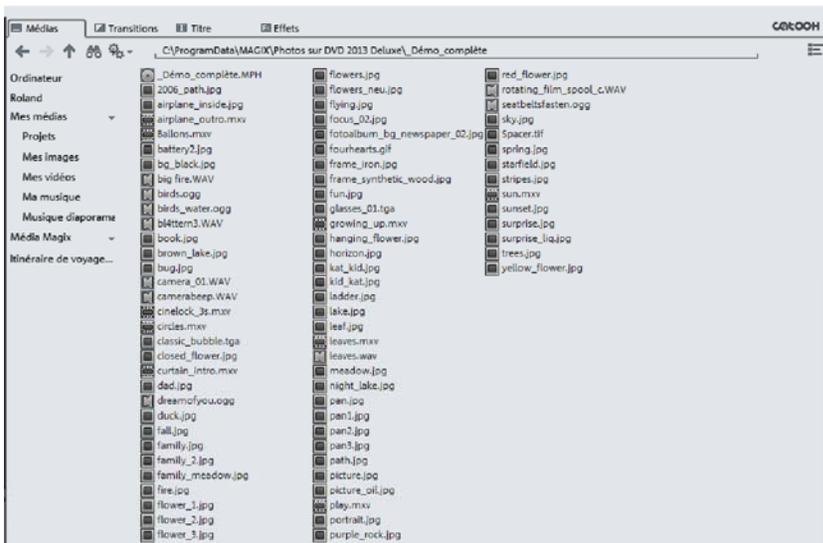
## Charger des photos

Vous voyez le Media Pool à droite.

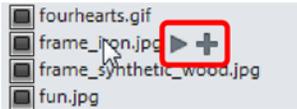


À l'aide des boutons de navigation du Media Pool, ouvrez un dossier contenant des fichiers photo.

Toutes les photos ainsi que tous les autres fichiers utilisables dans le programme sont ensuite listés dans le Media Pool.

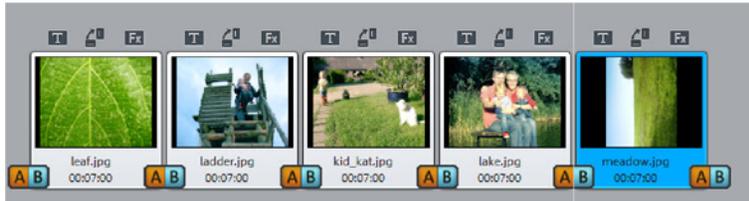


Si vous passez la souris sur la liste des fichiers, de petites cases de sélection apparaissent, grâce auxquelles vous pouvez activer un aperçu pour le fichier concerné ou charger le fichier directement.



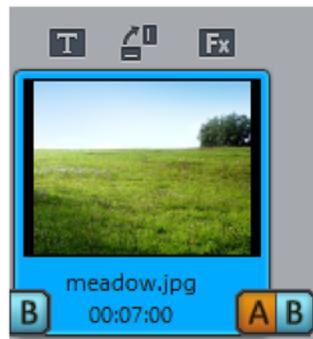
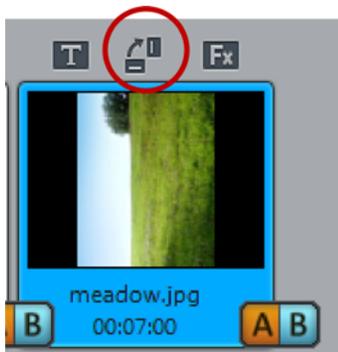
La flèche à gauche active l'aperçu. Le symbole à droite permet de charger le fichier dans le projet.

Vous pouvez ainsi sélectionner puis charger tour à tour toutes les photos que vous souhaitez utiliser dans votre diaporama.



Certaines photos sont à l'envers ou sur le côté ?

- Grâce au bouton de rotation situé sur la miniature de l'image, vous pouvez faire pivoter toutes les photos jusqu'à ce que leur affichage vous convienne.



Pour lire le diaporama, appuyez sur la touche espace ou lancez le diaporama en utilisant le module de navigation situé sous la fenêtre d'aperçu.



Chacune des photos est affichée sur l'écran vidéo.

## Trier les photos

Il s'agit maintenant de mettre les photos dans le bon ordre. Car pour un bon diaporama, ce qui compte, c'est de raconter une histoire à l'aide des photos, une histoire qui ait un début, un déroulement et une fin, et dans l'idéal aussi des moments de suspense.

Pour un diaporama composé de photos de vacances, c'est très facile : la trame est déjà là. Vous pouvez commencer par les photos de votre départ, montrer ensuite les photos du voyage et de l'arrivée à l'hôtel, puis les premières anecdotes que vous avez vécues...

Les vacances ont déjà naturellement leur propre trame qui découle de la chronologie des événements. Mais pour d'autres diaporamas, ça n'est pas forcément le cas ; il faut parfois réfléchir à l'ordre dans lequel on souhaite présenter les photos. La problématique de la sélection et du tri dépend bien sûr aussi du but que vous souhaitez atteindre avec votre diaporama.

Le tri en soi est simple à faire :

- Placez chacune des photos sur sa position en maintenant le bouton de la souris enfoncé (« glisser-déposer »).

Vous n'avez pas la possibilité de sélectionner et de déplacer plusieurs photos simultanément dans le Storyboard. Pour effectuer cette opération, passez en mode Aperçu.



Le mode Aperçu vous permet d'utiliser la totalité de l'écran pour trier vos photos.

- Cliquez sur le bouton supérieur dans la sélection des modes, en bas et complètement à gauche, pour passer en mode vue d'ensemble.

Afin d'obtenir une vue d'ensemble la plus complète possible lorsque vous travaillez avec de nombreuses photos, vous pouvez maximiser la vue d'ensemble :



Si la liste n'affiche pas encore toutes les photos, vous pouvez utiliser la fonction de zoom qui vous permet de réduire l'affichage.

Le mode Aperçu est l'affichage idéal pour mettre toutes les photos d'un diaporama dans le bon ordre. Vous pouvez aussi y sélectionner plusieurs photos pour les déplacer d'un bloc.

## Éditer un diaporama

MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe offre de nombreuses possibilités d'édition. Commençons par le mode Storyboard :



Chaque aperçu de photo comporte des possibilités de configuration de la durée d'affichage, de la transition, des effets et du texte.

00:03:19

**Configuration de la durée d'affichage :** lorsque vous double-cliquez sur l'indication du temps, sous l'image d'aperçu, vous accédez à une fenêtre de saisie dans laquelle vous pouvez configurer la durée d'affichage en saisissant des chiffres ou en utilisant le curseur.



**Ajouter un titre et du texte :** vous pouvez ajouter des titres (pour des sous-titres, des génériques de début et de fin par exemple) pour chaque photo, très simplement, en cliquant sur ce bouton.



**Transitions :** entre les photos, vous avez les boutons des transitions (fondus). Vous pouvez tester les transitions disponibles les unes après les autres et observer le résultat immédiatement sur l'écran d'aperçu.



**Retouche photo :** en cliquant sur la fonction « FX » (effets), vous accédez aux effets et aux outils de retouche photo qui peuvent être utilisés séparément sur chaque photo, par exemple pour optimiser la qualité de l'image.



**Rotation :** si une photo est renversée sur le côté ou à l'envers, cliquez sur le bouton de la flèche pivotante. La photo pivote de 90 degrés. Vous pouvez vérifier l'effet directement sur l'écran vidéo.

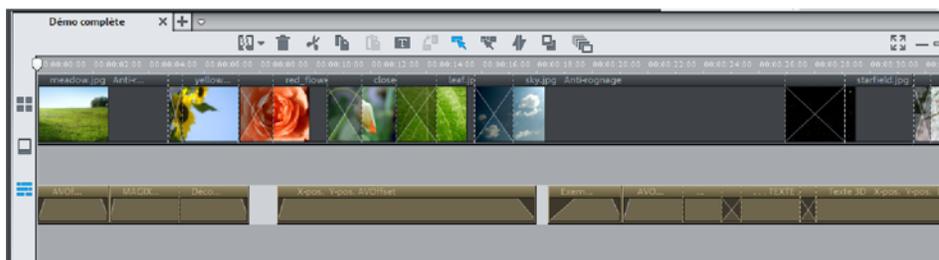
**Astuce :** pour des retouches plus compliquées de photos spécifiques, un programme de retouche photo autonome, MAGIX Foto Designer, est également fourni. Pour

charger une photo dans MAGIX Foto Designer, choisissez l'option « Édition d'image (externe) » dans le menu FX (effets) de la miniature du Storyboard. Pour en savoir plus, référez-vous à l'aide de MAGIX Foto Designer.

**Post-sonorisation :** si vous voulez agrémenter votre diaporama de commentaires oraux, utilisez la fonction d'enregistrement pour l'enregistrement au micro. La boîte de dialogue d'enregistrement s'ouvre lorsque vous cliquez sur le bouton d'enregistrement rouge dans le module de navigation. Vous pouvez aussi utiliser des CD audio, des disques vinyles ou des cassettes. Les pistes de audio non protégés contre la copie et les autres types de fichiers audio peuvent être ajoutés directement depuis le Media Pool par glisser-déposer sur l'image d'aperçu.

**Mode Timeline :** en « mode Timeline », vos photos sont affichées en fonction de leur durée : plus l'objet est long sur la piste, plus la durée d'affichage de la photo correspondante sera longue lors de la lecture du diaporama. Vous pouvez également utiliser des vidéos.

Vous accédez au mode Timeline à l'aide de la touche Tab (vous pouvez également cliquer sur le symbole correspondant sur le bord gauche de la barre des photos).



Vous disposez de quatre pistes.

L'ensemble du matériel (fichiers photo et vidéo, musique de fond, titres & textes, transitions, éléments de décoration) apparaît sous la forme d'« objets » sur une piste lors de l'importation dans le projet. Si une photo ou un fichier vidéo dispose d'une piste audio, un objet combiné, composé d'une zone image et d'une zone audio, est produit.

Vous pouvez placer les objets images comme vous le souhaitez sur toutes les pistes et les déplacer à l'aide de la souris. Les objets audio peuvent être déplacés sur les pistes 2-4.

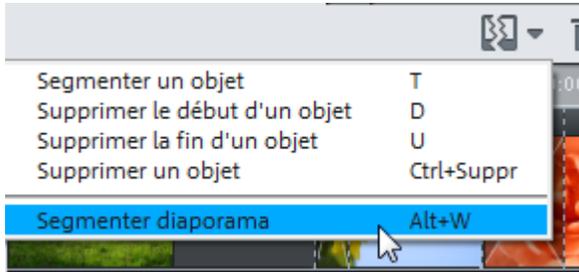
Vous pouvez raccourcir les objets en vous servant de leurs poignées d'objets inférieures ; pour cela, placez la souris sur l'un des coins inférieurs jusqu'à ce que le curseur se transforme en double flèche. Vous pouvez maintenant comprimer l'objet jusqu'à obtention de la longueur désirée. Il est possible de réaliser des fondus au début ou à la fin d'un objet à l'aide des poignées supérieures.

Les effets sont placés en tant qu'objet sous l'« objet de référence » correspondant et ensemble, ces éléments forment un groupe, de sorte que si vous déplacez l'« objet de référence », l'effet se déplace simultanément.

## Diviser un diaporama

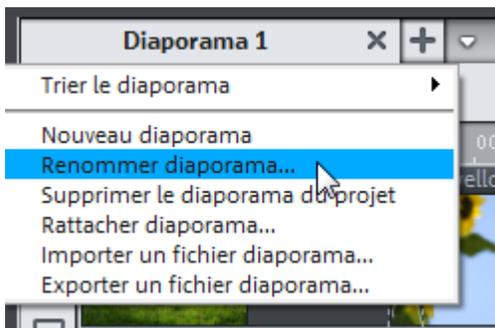
Il se peut que vous souhaitiez diviser un diaporama en deux diaporamas, par exemple parce que vous avez constaté que vous avez chargé tellement de photos se rapportant à un thème spécifique qu'il serait plus judicieux de créer un diaporama à part pour ces photos.

- Déplacez vers la fin du diaporama les photos que vous souhaitez séparer du reste. Pour cela, utilisez de préférence le mode Aperçu.
- Passez en mode Storyboard et placez le marqueur de début à l'endroit où vous souhaitez segmenter le diaporama.
- Dans le menu de découpe, cliquez sur «Segmenter diaporama ».



Un nouveau diaporama est alors créé, dans lequel le contenu entier de l'ancien diaporama est transféré à partir du marqueur de début. Tous les éléments de l'ancien diaporama sont transférés : les titres, la piste audio, les transitions, les paramètres d'effets, les paramètres des objets...

Nous vous recommandons ensuite de renommer les deux diaporamas à l'aide de noms parlants. Vous pouvez effectuer cette opération depuis le menu déroulant de la liste des diaporamas.



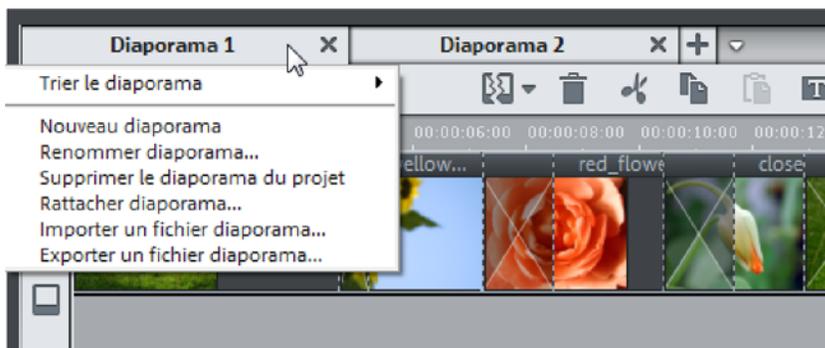
## Créer et graver un menu de disque

Si vous êtes satisfait de vos diaporamas, vous pouvez les graver directement sur un disque.

### Gérer les diaporamas

Vous pouvez gérer plusieurs diaporamas séparés au sein d'un projet afin de les graver ensemble sur un disque. Depuis le menu contextuel de l'onglet diaporama, vous pouvez créer de nouveaux diaporamas dans le projet ou charger des diaporamas existants/les supprimer du projet.

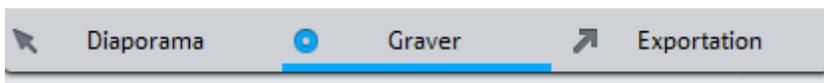
- Effectuez pour cela un clic droit sur l'onglet.



Il est également possible d'intégrer des diaporamas de projets déjà existants dans votre projet actuel. Pour cela, allez dans le menu « Fichier > Ouvrir », recherchez le projet souhaité dans votre disque dur et cliquez sur « Ouvrir ». MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe vous demande maintenant si vous souhaitez fermer le projet actuel ou bien ajouter le nouveau projet. Pour intégrer les diaporamas dans le projet actuellement ouvert, choisissez la dernière possibilité énoncée ci-dessus.

### Affichage et gestion des menus

Pour graver, passez à l'interface « Graver ».

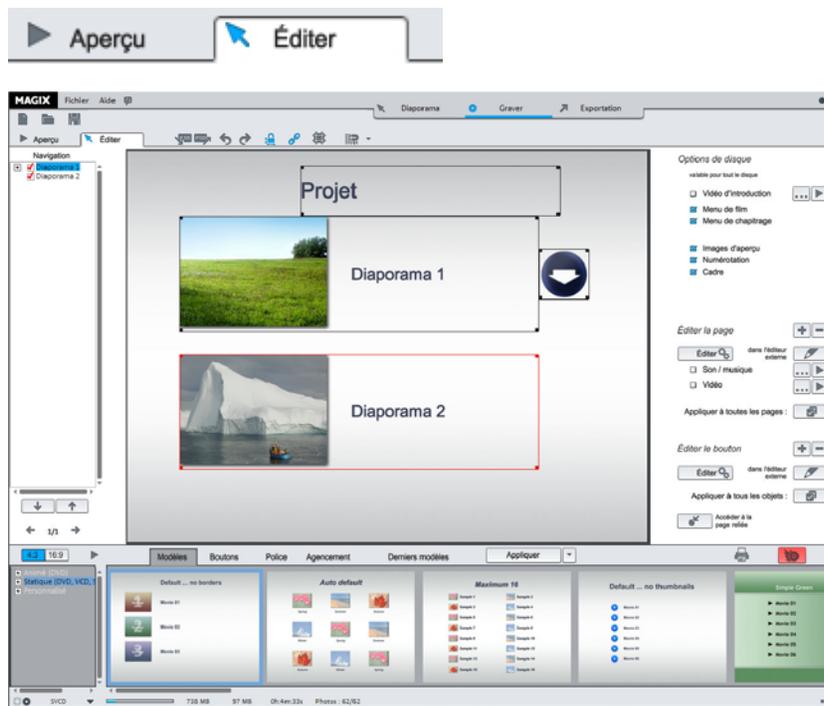


- Pour cela, cliquez sur le bouton « Graver ».

MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe dote automatiquement vos diaporamas d'un menu de disque graphique. Le menu est gravé sur le disque et s'affiche lors de l'insertion de celui-ci dans votre lecteur. Tout comme pour un DVD acheté dans le commerce, vous pouvez utiliser des miniatures pour choisir l'un de vos diaporamas ou accéder à un chapitre précis au sein d'un diaporama.

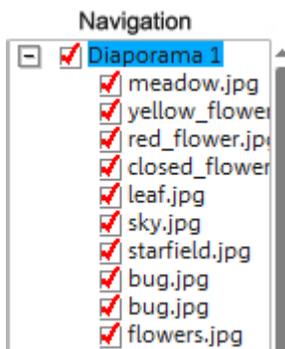
Dans l'interface « Aperçu » de la fenêtre « Graver », vous avez accès aux modèles de menus que vous pouvez utiliser entièrement en double-cliquant.

Effectuez les opérations d'édition plus précises dans l'interface « Éditer ».



- Au centre de l'écran, vous pouvez voir un aperçu du menu de sélection. Les éléments pouvant être édités comportent une bordure. Vous pouvez les déplacer directement à l'aide de la souris ou les rétrécir à l'aide de leurs poignées.
- Si vous double-cliquez sur un élément, un éditeur s'ouvre, dans lequel vous pouvez modifier le titre ou les images d'aperçu.
- Sur la droite, vous pouvez voir les boutons vous permettant de continuer l'édition des propriétés du menu.

- Sous le bouton « Navigation », vous pouvez voir la structure du menu de sélection.



Ici, vous pouvez désactiver tous les chapitres dont vous ne voulez pas dans le menu de chapitrage. Pour cela, il suffit de décocher la case correspondante.

Évidemment, cette action ne supprime que l'entrée du menu, la photo correspondante reste dans le diaporama. (Vous pouvez cocher 99 cases au maximum car les lecteurs de DVD ne sont pas capables de lister plus de 99 entrées).

Toute une série de mises en page de menu prédéfinies est disponible dans la partie inférieure de l'écran. Utilisez la barre de défilement pour visualiser tous les modèles. Vous avez plusieurs possibilités :

- Si vous voulez appliquer un modèle entier, cliquez tout d'abord en haut dans la barre des modèles « Modèles », puis sélectionnez le modèle qui vous convient par un double-clic. Le modèle intégral sera alors appliqué.
- Vous pouvez également combiner différents éléments de chacun des modèles. Si vous voulez par exemple combiner la mise en forme du texte d'un modèle avec les boutons d'un autre, cliquez d'abord sur « Police » puis double-cliquez sur le modèle avec le texte souhaité. Ensuite, sélectionnez « Boutons » et double-cliquez sur votre bouton préféré. Le résultat est immédiatement visible dans l'aperçu au milieu de l'interface.
- Un double-clic sur une image d'aperçu ou une entrée du menu ouvre un éditeur dans lequel vous pouvez saisir le nom et choisir une autre image d'aperçu.
- Une fois que vous êtes retourné dans l'affichage « Aperçu », vous pouvez utiliser la télécommande virtuelle pour tester le fonctionnement du disque que vous souhaitez graver, afin de vous assurer que tout fonctionne comme prévu.

## Boîte de dialogue de sélection du disque

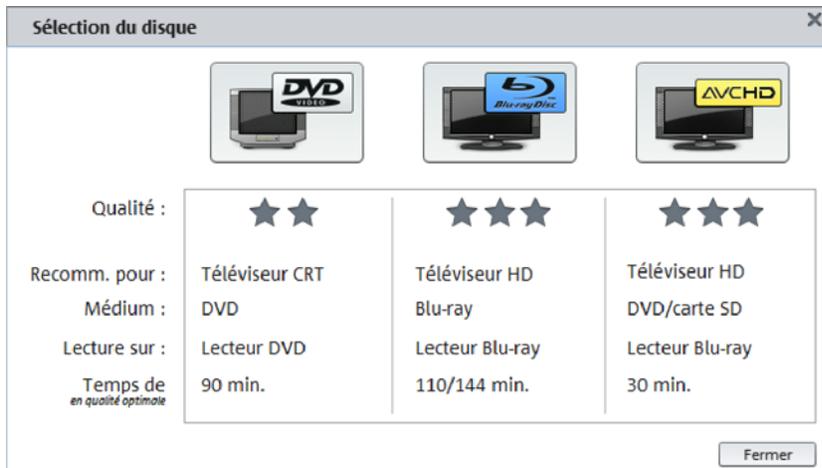


Graver

Dans l'interface « Aperçu », vous pouvez ouvrir la boîte de dialogue de sélection du disque en cliquant sur le grand bouton « Graver ».



Dans l'interface « Éditer », vous accédez à cette même boîte de dialogue en cliquant sur le bouton rouge.



Sélectionnez ici le type de disque que vous souhaitez créer.

- Le DVD est le bon format pour les projets que vous souhaitez lire sur un lecteur DVD ordinaire.
- Les formats Blu-ray et AVCHD sont appropriés pour une lecture sur écrans haute résolution.

## Paramètres

Vous accédez aux boîtes de dialogue de configuration depuis le menu « Fichier > Paramètres ».

### Diaporama

C'est ici que s'affiche la boîte de dialogue contenant les paramètres pour le diaporama actuel.

**Sélection automatique de l'image d'aperçu :** MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe utilise une image d'aperçu sélectionnée automatiquement.

**Utiliser fichier image :** en cliquant sur le bouton du dossier, vous ouvrez une boîte de dialogue permettant de charger des fichiers images. Naviguez dans cette boîte de dialogue jusqu'au dossier dans lequel se trouve le fichier image puis sélectionnez celui-ci par un double-clic.

**Utiliser une image d'aperçu issue du diaporama :** utilisez le curseur pour sélectionner une frame du diaporama actuel.

Vous trouverez les paramètres d'effets pour le diaporama (voir page 91) dans le menu « Fichier > Paramètres > Paramètres d'effets du diaporama ».

### Projet

Lors de la création d'un nouveau projet, vous pouvez procéder à divers paramétrages qui influencent durablement les diaporamas contenus dans le projet.

**Nom du projet :** Indiquez ici un nom pour votre projet. Ce nom sera utilisé en tant que signature pré-réglée pour le disque à graver.

**Utiliser le rapport largeur/hauteur 16:9 pour le projet actuel :** cette option permet de travailler dès le départ sur le diaporama au format 16:9. La taille du moniteur vidéo est ajustée en conséquence.

**Ajuster automatiquement les nouvelles images au format plein écran :** les images qui ne correspondent pas au rapport largeur/hauteur du diaporama sont ajustées automatiquement. Le zoom est réglé pour cela de façon à ce qu'il n'y ait pas de bande noire à gauche et à droite (ou en haut et en bas) de la photo.

# Programme

Vous trouverez ici les paramètres de MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe qui sont indépendants du projet. Les paramètres configurés ici sont donc appliqués globalement.

## Lecture

### Lecture audio

**Choix du pilote :** sélectionnez « DirectSound » de préférence. DirectSound est un composant de DirectX qui s'installe (si nécessaire) automatiquement sur votre ordinateur au cours de l'installation du programme. S'il jamais le système DirectX n'est plus installé sur votre ordinateur ou qu'il ne fonctionne plus, vous pourrez le réinstaller ultérieurement en utilisant la routine d'installation de DirectSound située dans le dossier « Addon », sur le disque de programme de MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe.

**Périphérique de sortie :** cette option définit la carte son devant lire les objets audio Wave. Ceci est particulièrement important si plusieurs cartes son sont installées sur votre ordinateur.

**Taille du tampon audio :** vous pouvez spécifier ici la taille du tampon à utiliser pour la lecture du matériel audio ou pour la préécoute dans le Media Pool.

### Arrangeur

**Défilement auto. au cours de la lecture :** l'affichage de l'écran suit le marqueur de lecture lorsque celui-ci atteint la fin de l'écran.

**Rapide :** la prévisualisation à l'écran défile automatiquement avec le marqueur de lecture dès que celui-ci atteint le dernier quart de l'écran.

**Lent :** la prévisualisation à l'écran défile automatiquement avec le marqueur de lecture dès que celui-ci atteint l'extrémité droite de l'écran (particulièrement avantageux pour l'édition de longs projets).

**Attention :** le défilement requiert un temps de calcul pour l'affichage à l'écran qui, selon les performances de votre système, peut perturber ou interrompre la lecture. Si c'est le cas, il faut désactiver le défilement automatique.

### Lecture de photos

**Modification de la taille d'image pour des photos haute qualité :** vous pouvez améliorer la qualité de modifications de la taille de l'image, en particulier en cas de réduction de plus de la moitié de la taille d'origine, comme c'est souvent le cas pour les effets image dans l'image. Ceci requiert des performances de calcul élevées.

**Remarque :** le fait de désactiver cette option n'a aucun effet sur la qualité lors de l'exportation et de la gravure.

**Charger les photos en arrière-plan :** le matériel image est chargé en arrière-plan et vous pouvez continuer à travailler pendant ce temps.

### Chemins d'accès

**Projets :** chemin d'accès par défaut pour tous les projets (\*.MPH)

**Exportations :** chemin d'accès par défaut pour toutes les exportations de fichiers via le menu « Fichier > Exporter »

**Importation audio :** le chemin standard pour tous les fichiers (musique) importés.

**Images disque :** vous pouvez déterminer ici le chemin d'accès du dossier dans lequel MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe doit déposer les fichiers nécessaires à la création d'un disque.

**Éditeur de menu :** définit le chemin d'accès vers l'éditeur de menu qui peut être lancé depuis l'interface « Graver ».

### Options

Vous déterminez ici les options importantes de comportement et de représentation de MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe.

Raccourci clavier : P

### Standard vidéo

PAL est utilisé en Europe, NTSC, aux États-Unis et au Japon. Ce paramètre ne doit pas être modifié.

### Aperçu

Pour le décodage des vidéos, il est possible de diminuer la précision ce qui n'a de répercussions que sur l'aperçu lors de l'édition. Si la lecture commence par un soubresaut, nous vous recommandons de définir une valeur plus faible. La qualité des vidéos exportées ne sera pas altérée.

### Options vidéo

**Rendu de haute qualité lors d'un zoom dynamique ou d'effets de combinaison :** lorsque vous activez cette option, un nouvel algorithme de zoom est appliqué, qui produit des résultats beaucoup plus précis. Cette option est recommandée uniquement dans le cas où vous possédez un ordinateur très puissant, dans le cas contraire, l'exportation est beaucoup plus longue (ainsi que la création d'un disque).

## Autres

**Réactiver les boîtes de dialogue d'avertissement :** lorsqu'il vient d'être installé, MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe affiche un certain nombre de demandes de confirmation en différents endroits du programme. Chacune d'entre elles peut être désactivée en cochant l'option en bas de la boîte de dialogue « Ne plus afficher ce message ». Pour afficher de nouveau ces avertissements, activez cette option.

**Configurer les services en ligne :** configurez ici les Services en ligne que vous utilisez. Une connexion Internet est nécessaire.

## Système

**Fondu croisé automatique entre les photos :** lors du chargement des photos, celles-ci seront automatiquement agrémentées d'un fondu croisé (voir page 77).

**Création automatique de frametable lors de l'importation :** Parfois, la création du frametable dans certains fichiers MPEG permet même la résolution de problèmes. Par exemple, ils sont utiles lorsque la navigation (positionnement du marqueur de lecture, rembobinage) ne fonctionne pas correctement.

En temps normal, le chargement d'une vidéo MPEG annule la création de frametable, afin d'accélérer le processus de chargement. Vous pouvez quand même les créer : les fichiers MPEG seront alors plus rapidement et plus facilement modifiables.

**Importer pistes de CD audio depuis boîte de dialogue d'enregistrement :** si cette option est activée, il est possible d'enregistrer des CD audio en utilisant la commande d'enregistrement du module de navigation. Amenez les pistes dans le gestionnaire de fichiers par glisser-déposer, la fenêtre d'enregistrement s'ouvre. Cette option peut être utilisée si le glisser-déposer via le gestionnaire de fichiers ne fonctionne pas correctement ou si vous souhaitez enregistrer uniquement les premières mesures d'une piste CD. Cependant, vous devez tenir compte du fait que les données numériques doivent être d'abord converties en signaux analogiques avec le convertisseur numérique-analogique du lecteur CD-ROM, puis de nouveau converties en données numériques avec le convertisseur analogique-numérique de la carte son. Selon la qualité du convertisseur utilisé, cela peut entraîner une perte de qualité.

**Aperçu automatique pendant les transitions :** si cette option est activée, un aperçu de la transition sélectionnée est brièvement lu.

**La caractéristique du projet « Ajustement automatique plein écran » influence les vidéos :** si cette option est activée, les vidéos seront montées de sorte à ce qu'aucune bordure noire n'apparaisse sur les côtés. Pour cela, la caractéristique « Ajuster automatiquement les nouveaux médias au format plein écran (les bords seront masqués) » doit être activée dans le projet.

**Actualiser images d'aperçu en arrière-plan :** l'actualisation de l'affichage des objets après les opérations de déplacement et de zoom est réalisée en arrière-plan afin de garantir des procédures de travail fluides.

**Stocker la mémoire des bitmaps dans un autre processus :** si cette option est activée, le maniement de bitmaps est plus facile étant donné que ceux-ci sont traités dans un autre processus.

**Masquer les actualités :** cette option désactive le MAGIX News Center (voir page 11) dans l'interface principale de MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe.

**Reconnaissance de visages lors d'extraits et de mouvements de zoom automatiques :** MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe détecte les visages sur vos photos et adapte les photos pour que ces visages ne soient pas coupés lors de modifications d'extraits ou de zooms.

**Aperçu automatique des vidéos exportées :** si vous exportez un diaporama en tant que fichier vidéo, il sera lu immédiatement après sa création.

**Si possible, accélération du matériel lors de l'exportation MPEG-4 et AVCHD :** pour l'exportation MPEG-4/AVCHD, vous pouvez faire en sorte que l'accélération du matériel (voir page 197) soit activée de façon standard si votre système vous le permet techniquement.

### **Durée standard de la photo**

Vous pouvez ici déterminer la durée standard d'affichage des photos. Celle-ci peut bien sûr être modifiée par la suite.

### **Affichage**

**Mode vidéo :** configurez ici le mode de lecture de l'arrangeur. Vous avez le choix entre :

- **Mode de comptabilité :** mode fonctionnant sur tous les systèmes. Activez ce mode si vous avez des problèmes lors de la lecture.
- **Mode Standard :** ce mode propose de grands avantages concernant la vitesse car le mixage, de nombreux effets ainsi que diverses transitions sont calculés directement avec la carte graphique. Selon la carte graphique que vous employez, les performances peuvent ainsi être augmentées jusqu'à 300 %. La carte graphique n'est pas utilisée pour l'exportation.

**Attention !** Pour utiliser ce mode, votre carte graphique doit avoir une mémoire propre d'au moins 128 Mo. Il faut que Direct 3D 9 ou une version supérieure soit installé et le pilote de carte graphique doit prendre en charge le « High Level Pixel Shader Language 2.0 ». MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe vérifie les propriétés correspondantes lorsque ce mode est activé et le réinitialise si besoin est.

- **Mode alternatif 1 :** dans ce mode, vous pouvez utiliser un désentrelacement matériel pour le rendu de votre vidéo sur écran de PC ou bien un vidéoprojecteur à balayage progressif, ce qui améliore nettement la qualité de lecture des vidéos analogiques enregistrées avec entrelacement.

- **Mode alternatif 2** : ce mode utilise le désentrelacement matériel de cartes graphiques modernes avec DirectX 9. Assurez-vous que vous avez installé le pilote le plus récent pour votre carte graphique, celui-ci doit être compatible avec DirectX 9. Il existe peu de modèles de cartes graphiques pour lesquels ce mode convient mieux que le mode Mixer Overlay.

**Désentrelacement** : dans les modes DirectShow « Mixer Overlay » et « Video Mixing Renderer 9 », vous pouvez activer un désentrelacement matériel par la carte graphique. Pour en savoir plus sur le désentrelacement en général et sur les options « Champ impair/pair d'abord », veuillez vous référer au chapitre traitant du désentrelacement (voir page 210) dans le manuel PDF.

**Affichage d'image en intervalle de suppression de trame** : la création d'image a lieu dans l'intervalle de suppression de trame du signal de l'écran (ou du téléviseur raccordé). Cela permet d'éviter des coupures dans l'image.

**ATTENTION** : cette opération requiert un temps de calcul supplémentaire considérable en raison du temps d'attente nécessaire jusqu'à l'intervalle de suppression de trame suivant.

Vous pouvez désactiver cette fonction pour les écrans numériques comme les moniteurs TFT. Dans les modes Overlay, la création d'image se fait principalement dans l'intervalle de suppression trame.

**Utiliser une haute résolution lors de la lecture au format Plein écran :**

**Remarque** : cette option est disponible en mode Standard (accélération du matériel Direct3D) uniquement.

Si l'option est activée, la résolution pour le calcul de l'image est augmentée au cours de l'aperçu. Pour cela, une puissance supérieure est requise de la part du PC, ce qui n'est pas un problème pour la plupart des cartes graphiques. Désactivez cette option uniquement si des problèmes surviennent lors de la lecture au format Plein écran.

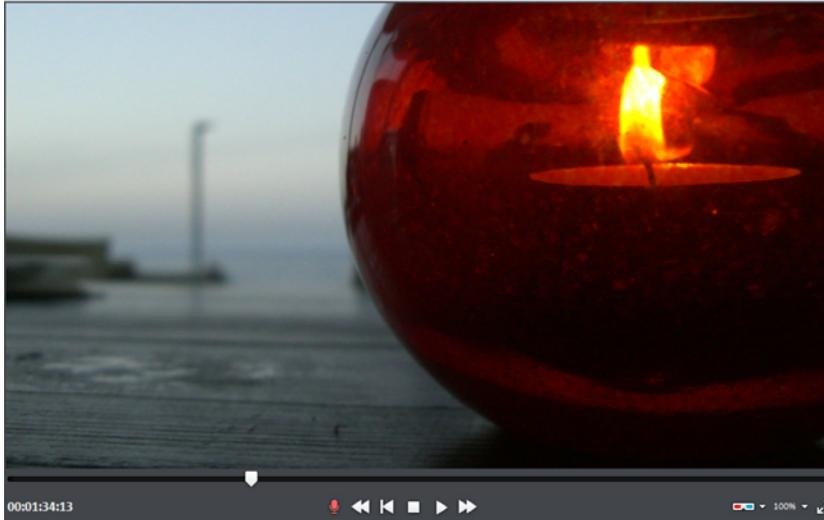
## Interface : diaporama

Lorsque vous avez démarré MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe, la fenêtre diaporama s'affiche. Cette fenêtre permet de charger des photos et d'éditer vos diaporamas. À partir de cette fenêtre, vous accédez à pratiquement toutes les fonctions requises pour la réalisation d'un diaporama parfait.



- 1 Barre de menus (voir page 165)
- 2 Interface « Diaporama » (voir page 36) pour la création et l'édition de vos diaporamas.
- 3 Interface « Graver » (voir page 134) pour graver vos diaporamas sur disque.
- 4 Boîte de dialogue « Exporter » (voir page 157) pour utiliser vos diaporamas de toute autre manière.
- 5 Media Pool (voir page 50) pour naviguer parmi les dossiers de votre ordinateur.
- 6 Écran vidéo (voir page 37) avec une fonction d'aperçu universelle afin de voir à tout moment ce que produisent les effets et les paramètres configurés.
- 7 Module de navigation (voir page 37) de l'écran vidéo.
- 8 Boutons permettant d'alternier rapidement entre les trois modes de travail Aperçu (voir page 45), Timeline (voir page 47) et Storyboard (voir page 46).
- 9 Arrangeur (mode Storyboard) : ici, toutes les photos de votre diaporama s'affichent sous forme de miniatures.

## Écran vidéo et module de navigation



L'écran vidéo sert à prévisualiser le diaporama actuel. Le bouton « Plein écran » vous permet de reproduire le film en mode plein écran. La touche « Echap » permet de repasser en lecture normale. Le module de navigation permet de lire le diaporama. Il se trouve sous l'écran vidéo.



**Lecture/Pause** : le bouton de lecture au centre démarre la lecture en continu du diaporama : la plage située entre les marqueurs de début et de fin est lue en boucle. Un deuxième clic sur « Lecture » met la lecture en pause.



**Stop** : le bouton « Stop » permet d'arrêter la lecture.



**Retour** : ce bouton déplace le marqueur de début sur la photo précédente. Celle-ci est alors visible à l'écran. En cours de lecture, ce bouton permet le retour rapide.



**Suivant** : ce bouton déplace le marqueur de début sur l'image suivante. Celle-ci est alors visible à l'écran. En cours de lecture, ce bouton permet l'avance rapide.

**Remarque** : vous pouvez également réaliser une avance ou un retour rapide à l'aide des touches fléchées du clavier. Testez également les fonctionnalités des touches Ctrl et Maj.



**Au début** : ce bouton permet de positionner rapidement le marqueur de début au début du diaporama.



**Enregistrement** : la fenêtre « Diaporama » permet d'effectuer un enregistrement audio qui ajoute le nouveau matériel audio à la position du marqueur de début, des commentaires par exemple.



**Stereo3D** : vous pouvez régler ici le mode pour la lecture stéréoscopique. Plus d'informations dans le chapitre Stereo3D (voir page 125).



**Zoom** : cliquez sur la flèche pour régler le degré de zoom souhaité dans l'écran d'aperçu.



Vous pouvez rapidement vous déplacer dans le projet à l'aide du curseur de position. La position courante du marqueur de lecture est indiquée en chiffres à droite.

## Zoom dans l'écran vidéo

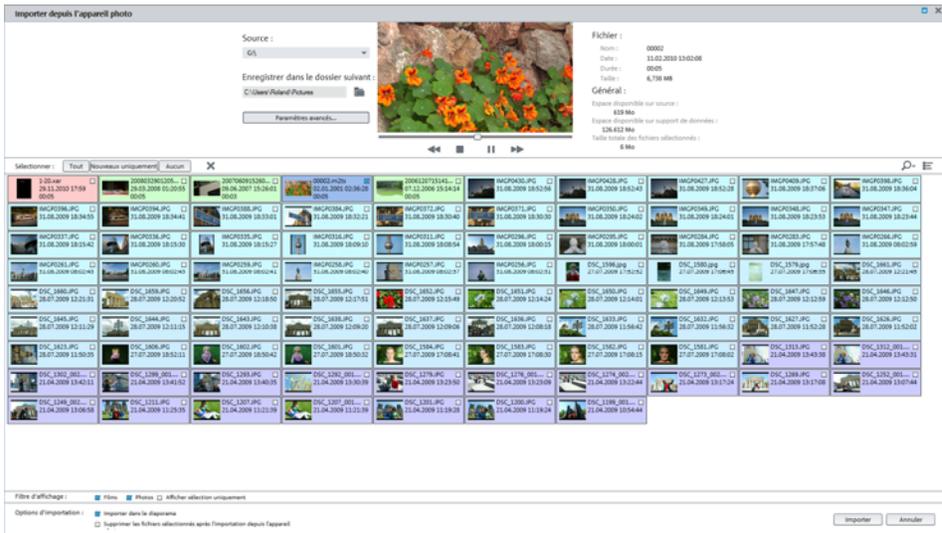


L'écran vidéo comprend une fonction de zoom qui vous permet de zoomer avec précision sur certaines zones pour une édition exacte, par exemple pour la sélection précise de gammes de couleurs.

Raccourcis clavier :	Zoom	Ctrl + molette de la souris
	Réinitialiser le zoom (100 %)	Ctrl + double-clic
	Déplacer l'extrait à l'aide de la souris	Ctrl

**Remarque** : cette fonction de zoom n'a rien à voir avec la création d'un extrait, il s'agit uniquement d'une option d'affichage qui n'a aucune influence sur le résultat lors de l'exportation ou de la gravure !

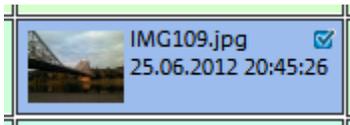




**Source** : sélectionnez ici le chemin d'accès vers la carte mémoire de votre appareil photo numérique.

**Enregistrer dans le dossier suivant** : indiquez le dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer les données importées.

**Sélectionner** : définissez ici les fichiers à importer : « Tout », « Nouveaux uniquement » suite à la dernière importation ou « Aucun ». L'icône « X » permet de supprimer les fichiers sélectionnés.



Importez des photos spécifiques en cochant les cases des photos correspondantes. La photo est ensuite affichée en haut dans l'écran d'aperçu.

**Filtre d'affichage** : vous pouvez afficher soit tous les films, toutes les photos ou uniquement la sélection.



Le curseur vous permet de modifier la taille d'affichage des images d'aperçu. Cette option est uniquement disponible si l'option « Grandes icônes » a été sélectionnée à côté dans le menu d'affichage.



Indiquez si vous souhaitez voir s'afficher de « Grandes icônes » ou une liste comportant des « Détails » sur les fichiers.

**Options d'importation** : indiquez si vous souhaitez importer les fichiers directement dans le diaporama (« Importer dans le diaporama ») et si les fichiers doivent être supprimés de la carte mémoire à l'issue de l'importation (« Supprimer les fichiers sélectionnés après l'importation depuis l'appareil photo »).

Une fois que vous avez configuré tous les paramètres, cliquez sur « Importer ».

## Slideshow Maker



Vous ouvrez ici le Slideshow Maker (voir page 102).

## Annuler



Les dernières modifications peuvent être annulées. Vous pouvez ainsi tenter des opérations critiques sans risque. Si le résultat ne vous convient pas, cliquez sur « Annulation » pour revenir au statut précédent.

Raccourci clavier : Ctrl + Z

## Rétablir



Cette commande rétablit l'action annulée juste avant.

Raccourci : Ctrl + Y

## Barre d'outils inférieure

Les boutons suivants sont visibles dans tous les modes de l'interface « Éditer », directement sous l'écran vidéo.

### Bouton et menu de découpe

Le bouton de découpe ainsi que le menu situé près de lui se trouvent en dessous du module de navigation.



Le bouton de découpe vous permet de découper un objet sélectionné à la position du marqueur de début.

Cliquez sur la petite flèche située près du bouton de découpe pour ouvrir le menu de découpe qui vous offre d'autres commandes affiliées.

### Découper objet

Cette commande découpe un objet sélectionné à la position du marqueur de début. Il en résulte ainsi deux objets distincts.

Vous pouvez ainsi isoler une partie d'un objet pour ensuite l'effacer.

1. Réglez le marqueur de début à la position souhaitée tout en cliquant sur la gauche de la Timeline.
2. Cliquez sur l'objet vidéo pour le choisir, puis cliquez sur l'icône Couper.
3. Réglez maintenant le marqueur de début sur la fin de la partie à supprimer, puis cliquez à nouveau sur l'icône Couper.
4. Sélectionnez l'objet obtenu au milieu et appuyez sur la touche Suppr.
5. Tirez maintenant vers l'avant l'objet de derrière, qui s'enclenche automatiquement dans les bords de la découpe. Tous les objets suivants sont déplacés en même temps afin qu'aucun vide ne subsiste.

Vous pouvez aussi utiliser cette fonction pour appliquer des Effets uniquement sur une certaine partie d'un objet.

Raccourci clavier : T

### Supprimer le début de la scène

Cette commande permet de couper un objet sélectionné à la position du marqueur de lecture et de supprimer en même temps l'ensemble du matériel situé avant ce marqueur.

Raccourci clavier : D

### Supprimer fin d'objet

Cette commande permet de couper un objet sélectionné à la position du marqueur de lecture et de supprimer en même temps l'ensemble du matériel situé après ce marqueur.

Raccourci clavier : U

**Remarque :** si vous utilisez les commandes « Segmenter » et « Supprimer début/fin » sans sélectionner quoi que ce soit, tous les objets vont être coupés à la position du marqueur de lecture.

### Segmenter diaporama

Cette commande permet de segmenter le diaporama en deux projets distincts à la position du marqueur de début.

**Remarque :** vous pouvez utiliser cette fonction lorsque vous souhaitez insérer des menu de chapitrage dans votre diaporama et qu'il contient plus de 99 photos. Dans le cas contraire, uniquement une photo sur deux ou trois sera affichée (en fonction du nombre de photos) dans le menu, car le nombre d'entrées du menu est limité à 99 pour des raisons techniques.

Raccourci clavier : Alt + W

### Supprimer



Cette commande permet d'effacer la photo sélectionnée (ou l'objet sélectionné en mode Timeline).

Raccourci clavier : Suppr

**Couper**

Supprime la photo sélectionnée (ou l'objet sélectionné en mode Timeline) et la copie dans le presse-papiers. La commande « Coller » vous permet par la suite de copier la photo ou l'objet dans un autre diaporama.

Raccourci clavier : Ctrl + X

**Copier**

Cette commande copie la photo sélectionnée (ou l'objet sélectionné en mode Timeline) dans le presse-papiers.

Vous pouvez alors l'insérer dans n'importe quel diaporama avec l'outil « Coller ».

Raccourci clavier : Maj + C

**Insérer**

Colle le matériel copié (photo ou objet) dans le presse-papiers à la position actuelle du marqueur de début.

Raccourci clavier : Ctrl + V

**Échanger des objets**

Échange l'objet sélectionné avec l'objet également sélectionné dans le Media Pool. En cas d'ajustement de la durée de l'objet, les objets suivants seront également décalés en conséquence.

Lorsque des objets photo sont échangés, ils conservent leurs durées d'affichage.

**Design de l'arrière-plan**

Choisissez sur votre disque dur une couleur, une image ou une vidéo qui servira d'arrière plan à la photo affichée. Ceci est particulièrement utile lorsque les photos ont des bords noirs ou qu'elles doivent être affichées dans un petit format.

**Effets d'image automatiques**

Des travellings, des effets de zoom et de rotation sont appliqués sur toutes les images du diaporama actuel. Si vous avez déjà créé des effets ou des fondus manuellement, ceux-ci ne sont pas modifiés.

Vous pouvez appliquer cette fonction au diaporama entier ou uniquement à la plage comprise entre le marqueur de début et le marqueur de fin ; dans ce cas, vous devez l'indiquer au préalable.

## Les suppléments en modes Timeline et Aperçu

Les boutons affichés ici sont également visibles en mode Timeline et Aperçu.

### Éditeur de titres



Affiche la boîte de dialogue « Éditeur de titres » (voir page 71).

Raccourci clavier :           Ctrl + T

### Rotation à droite



Fait pivoter la photo de 90° dans le sens des aiguilles d'une montre.

Raccourcis           Ctrl + Alt + F vers la droite  
clavier :

Ctrl + Alt + G vers la gauche

### En mode Timeline seulement

Les boutons suivants sont visibles uniquement en mode Timeline.

### Mode souris pour objets uniques



Le mode souris pour les objets uniques permet de mouvoir ceux-ci librement.

### Optimiser l'affichage du schéma temporel



Les marqueurs S et E sont placés au début et à la fin du diaporama, de sorte que toutes les photos puissent être visualisées et le diaporama entièrement exécuté. En outre, le niveau de zoom est défini sur 100 % en mode Timeline, de manière à ce que tous les objets puissent être visualisés.

Raccourci clavier :           Maj + B

### Relier les objets à toutes les pistes



En mode souris intelligent, tous les objets sont déplacés en même temps que l'objet sélectionné derrière lequel ils se trouvent.

## Marqueurs de début et de fin



La zone lue est celle qui est comprise entre le marqueur de début et le marqueur de fin au-dessus de la première piste.

Vous pouvez placer les marqueurs de début et de fin directement à l'aide de la souris : un clic gauche dans la Timeline pour placer le marqueur de début, et un clic droit pour le marqueur de fin.

Le marqueur de lecture est un trait vertical qui se déplace de gauche à droite sur les pistes lors de la lecture, soit du marqueur de début au marqueur de fin. Il indique la position actuelle de la lecture.

**Remarque :** vous pouvez également déplacer le marqueur de début à l'aide des touches fléchées du clavier. Les boutons « Avance »/« Retour » du module de navigation permettent de déplacer le marqueur de début sur la photo suivante/précédente qui est alors immédiatement affichée dans l'écran vidéo.

## Mettre en mode muet



L'ensemble de la lecture audio est temporairement interrompue. Ceci s'applique uniquement à l'aperçu, pas au disque final. Vous trouverez ce bouton en bas à droite de la fenêtre du programme.

## Mode aperçu



Le mode Aperçu est un mode d'affichage particulier du diaporama, permettant un aperçu complet ainsi que le classement des photos.

Toutes les photos sont répertoriées les unes à la suite des autres (sur plusieurs lignes, comme dans un programme texte) et peuvent être copiées, coupées, déplacées, supprimées ou ajoutées.



Dans le mode Aperçu, il n'existe pas de marqueur de début, de lecture ou de fin. La photo en cours de lecture est entourée d'un cadre et est mise en évidence en bleu, ce qui vous permet de la repérer rapidement.



Ce curseur définit la taille des photos représentées sur le storyboard. Plus les photos sont petites, plus vous pouvez en afficher simultanément à l'écran.



Ce bouton vous permet de maximiser l'affichage Aperçu à la taille de l'écran.

## Mode Storyboard



Le mode Storyboard permet d'illustrer la structure du diaporama. Toutes les photos sont affichées les unes après les autres, sous forme de miniatures d'aperçu, dans le Storyboard. Les miniatures proposent différentes commandes : texte, effets spéciaux, rotation, réglage temporel et transitions.



**Texte :** l'éditeur de texte s'ouvre. Vous pouvez y saisir du texte, par exemple pour un sous-titrage ou un générique de début ou de fin.

Les textes peuvent être représentés dans toutes les polices d'écriture et couleurs possibles et imaginables. Pour que le générique de fin se déroule lui aussi de haut en bas (comme il se doit) à travers l'image, vous pouvez sélectionner dans le menu des modèles différents mouvements, effets et designs.



**Effets :** vous pouvez sélectionner des effets pour l'édition du son et de l'image depuis le menu « Effets » ou en cliquant sur « FX ».

L'option « Éditer photo » permet d'ouvrir la photo dans le programme d'édition MAGIX Foto Designer. Une fois éditée, la photo est directement réintégré dans le Storyboard de MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe.

**Remarque :** pour en savoir plus sur le fonctionnement de MAGIX Foto Designer, lisez l'aide du programme, accessible via la touche F1 dans MAGIX Foto Designer.



**Faire pivoter** : lorsqu'une photo est penchée sur le côté ou à l'envers, cliquez sur le bouton de rotation.

La photo pivotera de 90 degrés. Vous pouvez vérifier l'effet directement sur l'écran vidéo.

**Lecture** : seule la plage comprise entre les marqueurs de début et de fin se trouvant au-dessus du Storyboard sera lue. Vous pouvez placer ces deux marqueurs directement en un clic gauche ou droit. Démarrez et arrêtez la lecture de préférence avec la barre d'espace. Vous pouvez naturellement aussi vous servir des fonctions de lecture du module de navigation en dessous de l'écran vidéo.

**Marqueur de lecture** : le marqueur de lecture indique l'objet qui est actuellement affiché. Il s'agit d'une ligne verticale qui se déplace de la gauche vers la droite au-dessus des scènes durant la lecture.

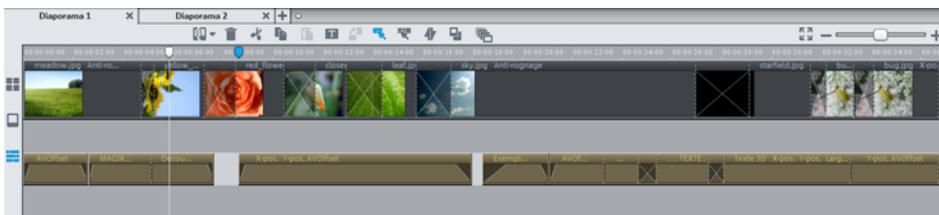


**Transitions (fondus)** : vous pouvez également configurer des transitions en cliquant sur le symbole se trouvant entre les photos. Un menu s'ouvre alors dans lequel vous pouvez choisir entre différentes transitions (voir page 77).

## Mode Timeline



Mode Timeline : en mode Timeline, vos photos sont présentées chronologiquement ; plus l'objet prend de place sur la piste, plus la durée d'affichage de la photo correspondante sera longue lors de la lecture du diaporama. Contrairement au mode Storyboard, la vitesse du marqueur de lecture ne change pas ici. De plus, vous avez un accès direct à tous les fichiers médias qui sont utilisés dans le diaporama actuel.



## Timeline (ligne de temps)



Le défilement du diaporama est représenté par le déroulement horizontal des pistes. Pour structurer ce défilement, on dispose tout en haut, au-dessus de la première piste, de la Timeline proprement dite. L'unité de mesure de la Timeline est la milliseconde.

La zone entre les marqueurs de début et de fin dans la Timeline est passée dans une boucle continue (loop).

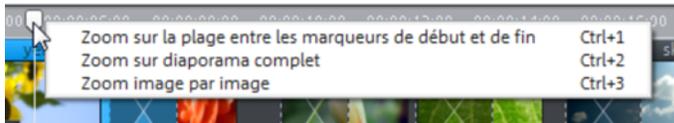
## Pistes

Vous disposez au total de 4 pistes pour arranger et éditer des fichiers multimédias :

- Vous pouvez y placer des photos, des vidéos et des titres sur l'ensemble des pistes, même les uns au-dessus des autres, par exemple pour créer des effets image dans l'image.
- La quatrième piste est prévue pour le matériel audio supplémentaire. D'autres enregistrements audio (voir page 94) (appelés « overdubs ») peuvent également être placés ici, comme des commentaires par exemple. Mais les objets audio peuvent également être placés sur les pistes 2 et 3.

## Zoomer

**Raccourci clavier :** le plus simple est de zoomer avec le raccourci clavier « Ctrl + flèche haut » (pour zoom avant) et Ctrl + flèche bas » (pour zoom arrière).



**Menu Zoomer :** un clic du bouton droit de la souris sur le marqueur de début ouvre un menu contextuel dans lequel vous pouvez choisir les niveaux de zoom les plus importants.



**Curseur :** le curseur (« fader ») permet de régler la portion visible de l'arrangement sur l'axe temporel horizontal. Vous pouvez aussi zoomer et dézoomer dans la photo à l'aide de la molette de la souris.

## Objets

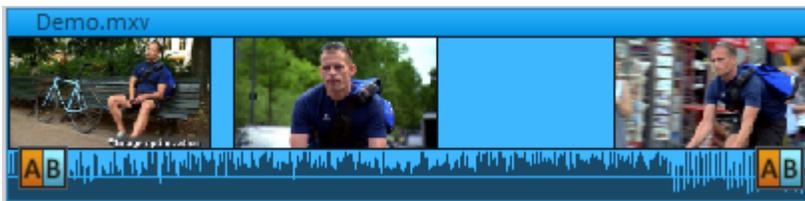
L'ensemble du matériel (fichiers photo et vidéo, musique de fond, titres & textes, transitions, éléments de décoration) apparaît sous la forme d'« objets » sur une piste lors de l'importation dans le projet.



Chaque objet peut être découpé, édité à l'aide d'effets et arrangé à volonté. Lors de la lecture, tous les objets sont automatiquement mixés sur toutes les pistes. Tous les objets suivants sont déplacés en même temps que la photo : enregistrements audio, cadres et objets textes.

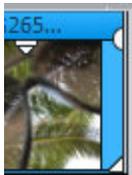
## Objets combinés

Si une photo ou un fichier vidéo dispose d'une piste audio, un objet combiné, composé d'une zone image et d'une zone audio, est produit. Le matériel audio de la vidéo est affiché sous forme d'affichage sinusoïdal dans la zone en dessous.



En un clic droit, la piste audio peut être supprimée de ou réinsérée dans l'objet combiné. En outre, il est possible de lancer la réduction automatique du volume (voir page 125) et l'optimisation du son (voir page 87) (dans le sous-menu « Affichage sinusoïdal et audio »).

## Coupe d'objet et fondus



Vous pouvez raccourcir tout objet à l'aide de ses « poignées d'objet » en plaçant la souris sur l'une des poignées inférieures de l'objet jusqu'à ce que le pointeur de la souris se transforme en symbole d'étirement. Vous pouvez maintenant comprimer l'objet jusqu'à obtention de la longueur désirée.

Les extrémités supérieures des objets comportent deux poignées de fondu qui peuvent être tirées vers l'intérieur pour afficher ou masquer l'objet.

## Menu contextuel

Un clic droit de la souris sur un objet ouvre le menu contextuel avec les Effets. Vous disposez des mêmes Effets qu'en mode Storyboard et que dans le menu Effets.

## Faire plusieurs copies d'un objet

On peut très facilement faire plusieurs copies des petits objets, tels que les boucles audio. Vous devez tout d'abord sélectionner les objets à recopier. Ensuite, activez la commande Copie, puis la commande Insertion (Menu « édition ») ou bien icône en mode Timeline).

Pour aller encore plus vite, cliquez sur l'objet à copier tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée. Vous créez ainsi une copie que vous amenez immédiatement à la position désirée.

## Modes souris

Les modes souris permettent de déterminer différents comportements de MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe lorsque les objets sont déplacés.

### Mode souris pour objets uniques



Le mode souris pour les objets uniques permet de mouvoir ceux-ci librement.

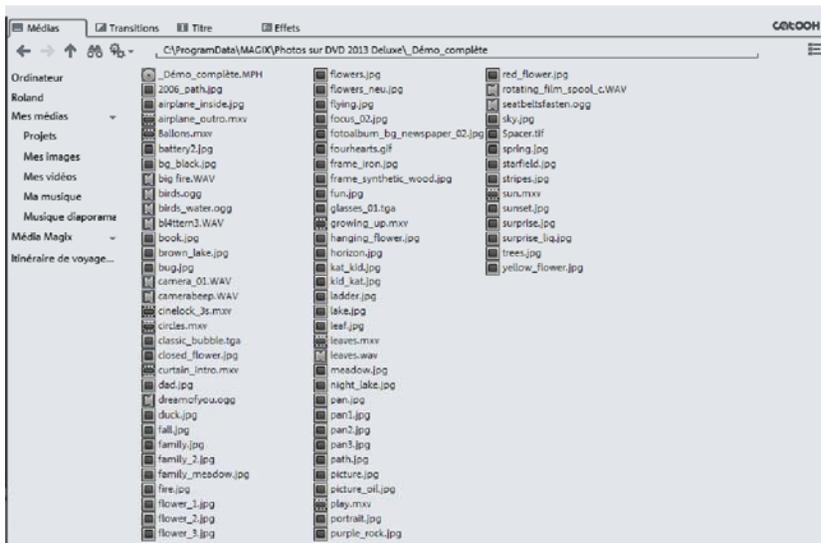
### Relier les objets à toutes les pistes



En mode souris intelligent, tous les objets sont déplacés en même temps que l'objet sélectionné derrière lequel ils se trouvent.

# Media Pool

La structure et le mode de fonctionnement du Media Pool s'orientent à ceux de l'Explorateur Windows, à la différence que seuls les fichiers pouvant être utilisés sont affichés. Il permet d'accéder à toutes sortes de fichiers multimédias et de les charger : photos et autres fichiers images, fichiers vidéo, fichiers audio, transitions, effets et également des projets entiers.



**Remarque :** le Media Pool affiche les données de votre disque dur. Si vous supprimez des fichiers ici, vous ne pourrez plus les retrouver, pas même depuis l'Explorateur Windows.

Si vous passez la souris sur un fichier multimédia, deux symboles apparaissent pour les fonctions lecture (aperçu) et importer :

- **Aperçu :** tous les médias disponibles peuvent être visionnés à l'aide une fonction d'aperçu. Si vous cliquez sur le symbole de lecture, le média est affiché dans l'écran d'aperçu. Les fichiers vidéos et images sont lus sur l'écran d'aperçu et les fichiers audio sont lus via la carte son. La prévisualisation des modèles de conception et effets inclus permet de comprendre rapidement leur fonctionnement.
- **Importer :** tous les médias stockés sur les lecteurs locaux ou sur Internet peuvent être chargés dans un film par glisser-déposer ou en cliquant sur le bouton d'importation.

Vous pouvez également double-cliquer sur les fichiers du Media Pool pour les charger. Vous pouvez saisir les entrées sélectionnées, même des dossiers entiers, à

l'aide de la souris, en maintenant le bouton gauche enfoncé (glisser-déposer) et les tirer vers le bas dans le diaporama. Si vous voulez charger plusieurs photos en même temps, vous devez tout d'abord les sélectionner dans le Media Pool.

- Pour sélectionner les entrées souhaitées, cliquez dessus tout en maintenant la touche « Ctrl » enfoncée afin de les sélectionner les unes après les autres.
- Si vous souhaitez charger une série continue de fichiers, maintenez la touche « Maj » de votre clavier enfoncée et cliquez d'abord sur le premier fichier, puis sur le dernier fichier de la liste à charger. Toutes les entrées entre le premier et le dernier nom de fichier sont alors sélectionnées.
- Vous pouvez également effectuer une sélection en survolant une série d'entrées tout en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé. Vous pouvez enfin sélectionner toutes les entrées d'un dossier du Media Pool en tapant Ctrl + A lorsque vous vous trouvez dans ce dossier.

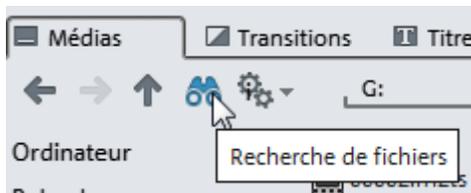
**Conseil :** dans la zone « Importation » du Media Pool, facilitez-vous l'accès au dossier contenant vos fichiers médias en y créant un raccourci. Pour créer un raccourci, effectuez un clic droit sur l'un des fichiers disponibles et sélectionnez « Dossier comme raccourci » dans le menu contextuel. Indiquez votre dossier média et confirmez avec « OK »

**Remarque :** la fonction « Restaurer les paramètres du programme par défaut » (menu « Fichier > Paramètres ») permet de supprimer vos propres raccourcis.

## Médias

### Recherche

Le Media Pool contient une fonction de recherche très pratique qui permet de trouver tous les fichiers souhaités sur l'ordinateur. Elle peut être activée et désactivée à l'aide du bouton affiché ici.



**Nom de fichier :** saisissez ici le nom ou une partie du nom du fichier recherché. Le symbole X permet de supprimer votre saisie. Un « ? » peut être utilisé pour remplacer un caractère, une « \* » pour autant de caractères que vous voulez.

**Type de fichier :** indiquez ici l'extension du nom du fichier. Plusieurs entrées doivent être séparées par des points virgules. Vous pouvez également sélectionner sous le champ de saisie différentes pré-configurations pour des extensions de noms de fichiers fréquemment utilisées.

**Date :** limitez ici la recherche de fichiers à une période donnée. Sélectionnez une entrée dans la liste.

**Dossier :** si vous ne souhaitez pas rechercher de fichiers dans tout l'ordinateur mais seulement sur un support de données précis ou dans un dossier, définissez ici le chemin d'accès souhaité.

**Portée de la recherche :** les différentes options disponibles ici vous permettent de définir si des emplacements supplémentaires à ceux indiqués doivent également être parcourus lors de la recherche.

- Parcourir les emplacements indexés et le dossier sélectionné
- Parcourir les emplacements indexés, le dossier sélectionné et « Mes documents »
- Parcourir les emplacements indexés, le dossier sélectionné, « Mes documents » et le dossier de projet

Les « emplacements indexés » sont des dossiers parcourus et catalogués par le service d'index de Windows. Si le service d'index est activé, les fichiers se trouvant dans les dossiers configurés seront indexés pendant que l'ordinateur est en pause, de sorte à ce que la procédure de recherche lancée par l'utilisateur soit réalisée plus rapidement.

**Remarque :** le service d'index est désactivé par défaut sous Microsoft Windows XP. Les fonctions de recherche qui existent uniquement depuis Windows Vista peuvent être installées à l'aide de la version actuelle de « Windows Search ». Il est ainsi très facile d'ajouter des dossiers au service d'index. Référez-vous pour cela aux instructions d'installation de Microsoft.

### Supprimer, copier et déplacer des fichiers

On peut sélectionner, supprimer ou bien déplacer ou copier dans d'autres répertoires (en maintenant enfoncée la touche de la souris pour « glisser-déposer »), tous les fichiers existants dans la liste des fichiers de Windows Explorer. Vous pouvez ainsi à l'avance rassembler dans un répertoire particulier toutes les photos considérées pour un diaporama.

Cliquez sur une entrée du bouton droit de la souris pour ouvrir le menu contextuel et sélectionner ces fonctions.



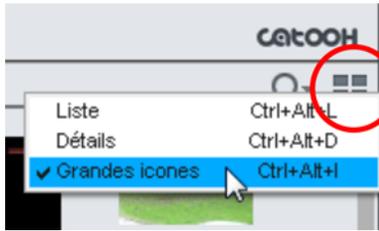
Vous pouvez également accéder à toutes les fonctions du menu contextuel à l'aide de ce bouton.

## Boutons de navigation

Les boutons de navigation servent à naviguer parmi les dossiers et les lecteurs de votre ordinateur.

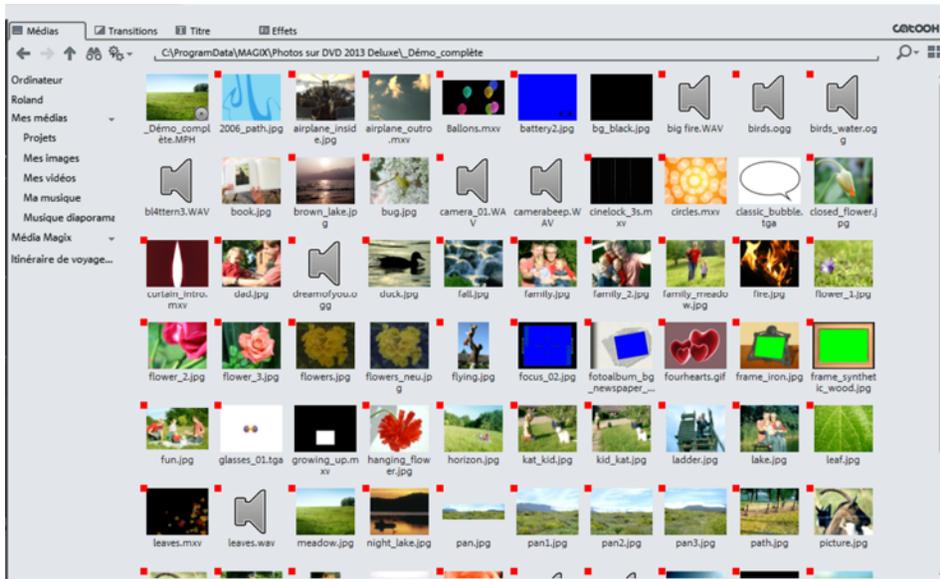
- Suivant/ Précédent**  Ces boutons vous permettent d'accéder au dossier dans lequel vous vous trouviez précédemment.
- Vers le haut**  Ce bouton vous permet de remonter d'un niveau dans l'arborescence des dossiers.
- Recherche**  La fonction de recherche vous permet de trouver rapidement des fichiers précis. Vous pouvez définir le type de fichier, la date de création et des dossiers spécifiques dans lesquels la recherche doit être effectuée.
- Historique de la navigation et chemin**  Vous pouvez voir en haut et au centre le chemin d'accès du dossier actuel. Le bouton fléché permet d'ouvrir un menu dans lequel vous pouvez retrouver les derniers dossiers que vous avez parcourus.
- Options**  Vous pouvez également accéder à toutes les fonctions du menu contextuel (renommer ou supprimer des fichiers, etc.) à l'aide du bouton « Options ».
- Options d'affichage**  Définissez ici la manière dont les entrées doivent être listées.

## Options d'affichage



Pour obtenir directement un aperçu des fichiers images dans le Media Pool, cliquez sur le bouton des options d'affichage, en haut à droite, puis cliquez sur « Grandes icônes ».

Une miniature est maintenant affichée pour chaque fichier image dans le Media Pool.



## Ordinateur

Le bouton de raccourci « Ordinateur » permet d'afficher tous les lecteurs de l'ordinateur. Tous les lecteurs sont représentés par leur lettre et peuvent être ouverts par double-clic.

## Dossier utilisateur

Avec le deuxième raccourci - qui porte le nom de l'utilisateur - le dossier personnel de l'utilisateur s'affiche dans le Media Pool.

## Mes médias

**Projets :** placez-vous dans le dossier dans lequel vos projets et vos diaporamas sont enregistrés par défaut.

**Mes photos :** dossier « Mes documents/Mes photos ». Ce dossier est souvent utilisé par les appareils photo numériques et les scanners pour y enregistrer les photos par

défaut. Le programme MAGIX Photo Manager utilise également ce dossier pour, par exemple, importer des photos.

**Mes vidéos** : affiche tous les fichiers se trouvant sous « Mes documents\Mes vidéos ».

**Ma musique** : affiche le contenu du dossier « Mes documents\Ma musique ». MAGIX Music Manager propose également ce dossier pour la saisie de votre collection de musique dans la base de données.

**Musique de diaporama** : ce répertoire contient différents morceaux musicaux, qui pourront être utilisés par Slideshow Maker.

## Médias MAGIX

**Bande-annonce de film** : MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe vous fournit des projets de bande-annonce prêts à l'emploi sur des thèmes divers (par exemple action, documentaire, voyage...) pour lesquels vous pouvez remplir (voir page 121) les emplacements d'objets intégrés avec vos propres photos.

**Animations (.xar)** : si vous avez installé un éditeur externe tel que Xara Designer Pro ou MAGIX Web Designer, vous disposez de quelques animations prêtes à l'emploi que vous pouvez insérer par glisser-déposer sur l'objet de votre choix. L'éditeur externe s'ouvre afin que vous puissiez « remplir » l'animation. Lorsque vous fermez l'éditeur, l'animation terminée est ajoutée sous l'objet.

**Gérer...** : ouvrez ici le programme de gestion MAGIX Photo Manager pour la base de données. Il sert à créer et organiser la base de données à laquelle vous pouvez facilement accéder depuis MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe.

**Base de données** : ce bouton vous permet d'accéder à l'affichage de la base de données regroupant plusieurs programmes. Effectuez un clic droit sur ce bouton pour ouvrir la recherche dans la base de données. La banque de données doit tout d'abord être créée à l'aide d'un autre programme MAGIX ou avec un des programmes livrés avec ce logiciel : MAGIX Photo Manager ou MAGIX Music Manager.

**Album en ligne** : ce bouton permet d'accéder directement à votre Album en ligne MAGIX. Ceci permet de charger et de supprimer directement des fichiers. Vous devez tout d'abord vous inscrire auprès de l'Album en ligne MAGIX.

Il existe différentes façons de charger des fichiers :

1. Dans le Media Pool, sélectionnez les fichiers à charger (en maintenant la touche Ctrl enfoncée) et choisissez l'option « Copier » dans le menu contextuel (clic droit). Connectez-vous ensuite à l'Album en ligne MAGIX, naviguez jusqu'au dossier souhaité et choisissez l'entrée « Coller » dans le menu contextuel.
2. Dans le Media Pool, cliquez sur « Album en ligne » et naviguez jusqu'à l'endroit désiré. Ouvrez ensuite l'Explorateur Windows, choisissez les fichiers

souhaités en maintenant la touche Ctrl enfoncée puis ajoutez-les dans le Media Pool par glisser-déposer.

Dans les deux cas, les fichiers correspondants sont chargés dans votre Album en ligne MAGIX personnel.

**Remarque :** cette fonction nécessite une connexion Internet. Par ailleurs, pour y accéder, vous devez avoir vos informations de connexion (adresse e-mail et mot de passe) à portée de main.

**Téléchargements :** ce bouton vous permet d'accéder aux fichiers multimédias que vous avez téléchargés sur Catooh.

### **Itinéraire de voyage**

Cliquez [ici](#) si vous souhaitez créer un itinéraire de voyage (voir page 114).

## Transitions

Vous trouverez ici toutes les transitions de MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe classées en différentes catégories. Un clic sur une catégorie permet d'afficher toutes les transitions qu'elle contient.

Pour charger une transition, utilisez le glisser-déposer (en maintenant le bouton de la souris enfoncé) pour placer la transition de votre choix sur l'objet auquel vous voulez l'ajouter.

Vous trouverez de plus amples informations dans le chapitre « Transitions » (voir page 77).

## Titre

Vous trouverez ici les préréglages des titres et l'éditeur de titres (voir page 71). Ils sont classés en plusieurs catégories et peuvent être chargés par double-clic ou glisser-déposer. Les modèles de titres 3D sont également disponibles à cet emplacement.

Le texte d'objets titres peut être modifié dans l'écran du programme par un simple double-clic sur l'objet.

## Effets

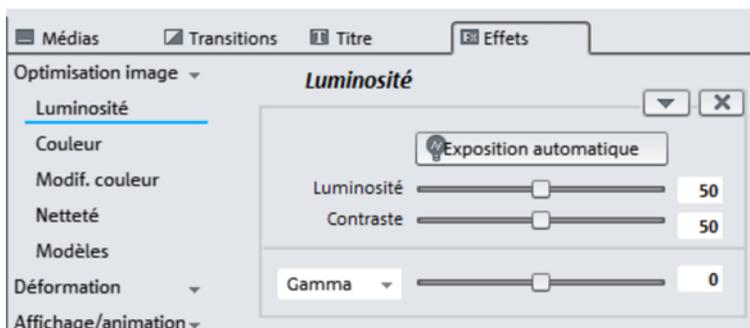
Vous avez accès ici aux effets, qui sont triés en fonction de différents raccourcis dans différentes sections. Pour en savoir plus, veuillez vous référer au chapitre « Effets ».

### Modèles de conception

Dans la plupart des catégories d'effets, vous trouverez de nombreux modèles de conception fort utiles à charger tout simplement par double-clic. Un simple clic et un aperçu s'affiche.

### Optimisation de l'image

#### Luminosité



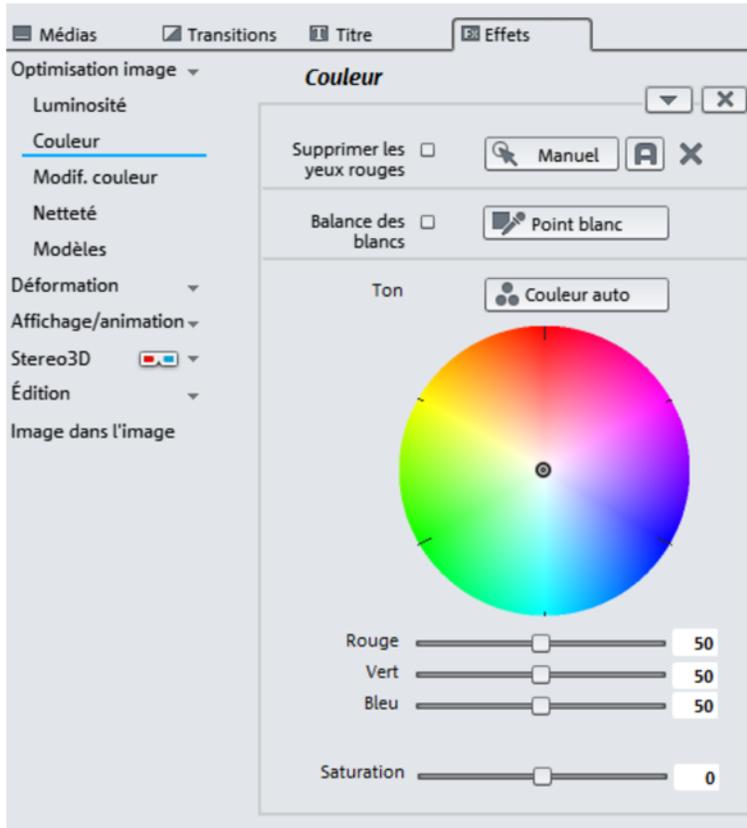
**Exposition automatique** : ce bouton vous permet d'optimiser automatiquement et en un clic la luminosité et le contraste des couleurs. Pour des modifications précises, servez-vous du curseur dans la boîte de dialogue.

**Luminosité/contraste** : ces curseurs permettent d'augmenter ou réduire la luminosité et le contraste de l'image.

**Luminosité sélective (Gamma)** : la valeur gamma définit la valeur moyenne des gris à partir des différentes plages de couleurs. Sélectionnez différentes plages dans la liste de pré-réglages et éditez uniquement les zones sombres, moyennes ou les plus claires de l'image.

Le curseur vous permet d'ajuster l'intensité de l'éclaircissement ou de l'assombrissement.

## Couleurs



### Suppression des yeux rouges

Cette fonction photo permet de supprimer les yeux rouges produits par le flash. Cliquez sur le symbole des yeux et, à l'aide de la souris, sélectionnez la zone à corriger dans la fenêtre d'aperçu.

**Remarque :** pour optimiser vos photos, nous vous recommandons d'utiliser MAGIX Photo Manager. Ce programme s'installe automatiquement avec votre logiciel et sert surtout à procéder rapidement à une optimisation de qualité de vos photos. Utilisez par exemple les excellents outils de correction des yeux rouges ou les couleurs auto et la balance des blancs pour des images colorées.

Pour des travaux d'édition plus exigeants tels que la création d'images panoramiques et l'ajout d'effets de filtres photo, le programme de retouche photo MAGIX Foto Designer est fourni. Les utilisateurs de la version Classic peuvent à tout moment télécharger ce programme gratuitement. Pour charger une photo dans MAGIX Foto Designer, sélectionnez l'option « Retouche photo » dans le menu FX (effets) de la miniature du Storyboard. Veuillez également consulter l'aide de MAGIX Foto Designer.

## Balance des blancs

La lumière n'est pas la même dans toutes les conditions. Selon qu'il s'agisse de la lumière du soleil ou d'une lumière artificielle, les objets éclairés apparaissent dans des couleurs variées. Le cerveau humain est en mesure de compenser ces impressions de couleurs différentes : une feuille de papier blanche à la lumière du jour peut ainsi sembler plus jaune à la lueur d'une bougie.

Pour que les photos correspondent à la perception habituelle du cerveau, un appareil photo doit également analyser la lumière et le cas échéant, la corriger. La balance des blancs réalise donc avec une image ce que le cerveau fait automatiquement. En outre, l'appareil photo met au point ce que l'on nomme la « température de couleurs » de la lumière environnante.

Si vous possédez un appareil photo qui ne dispose pas d'une telle fonction, vous pouvez définir la balance des blancs ultérieurement dans « MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe ».

Une balance des blancs erronée se remarque par un aspect rougeâtre ou bleuâtre, peu naturel.

**Application :** pour appliquer la balance des blancs, cliquez sur la commande à droite près de la désignation « Balance des blancs » et sélectionnez, ensuite, dans l'image un point qui correspond au blanc ou au gris neutre dans le « monde extérieur ». La température de couleur sera alors automatiquement corrigée.

**Astuce :** vous pouvez accéder à des effets de couleurs inhabituels qui vous permettent de sélectionner un autre ton de couleur que le blanc. C'est le moment de faire des expériences !

## Ton

Sélectionnez une nuance de couleur dans la palette pour colorer l'image.

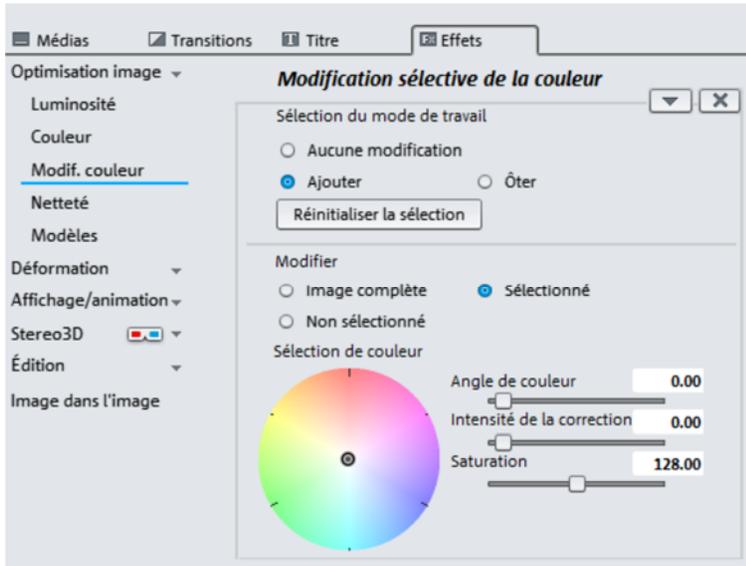
## Rouge/Vert/Bleu

Via la réglette Rouge/Vert/Bleu, définissez le mélange des couleurs.

## Saturation

Cette réglette vous permet d'augmenter ou réduire la part de couleur dans l'image. Le nouvel algorithme utilisé permet d'opérer des modifications de couleur indépendamment des autres paramètres (par exemple le contraste), afin d'obtenir une coloration très naturelle. Expérimentez et vous serez surpris par les résultats ! – d'une ambiance automnale dans une photo estivale jusqu'au Pop art bigarré.

## Modification de la couleur



La correction des couleurs secondaires permet d'ajuster chaque zone de couleurs dans les objets vidéo et image. Sélectionnez « Sélectionné » ou « Non sélectionné » pour éditer la zone de votre choix séparément. Il est également possible de modifier l'image entière (« Image complète »).

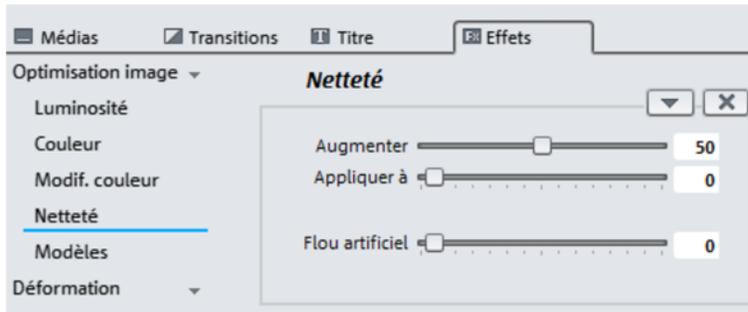
« Sélectionné » correspond au masque créé et « Non sélectionné » correspond au reste de l'image. Voilà comment créer un masque :

- Activez l'option « Ajouter ».
- Placez la souris sur l'écran d'aperçu. Le pointeur de la souris se transforme alors en pipette.
- Cliquez à l'aide de la pipette sur la couleur de l'écran du programme que vous souhaitez attribuer au masque. Les couleurs indésirables peuvent de nouveau être supprimées de la sélection en cliquant sur « Ôter » puis sur la couleur à supprimer.

Au cours de la sélection, MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe affiche le masque avec des rayures noires et blanches pour mettre la sélection actuelle en évidence.

- Modifiez la couleur avec le curseur de sélection des couleurs pour sélectionner celles que vous voulez.

## Netteté



**Netteté** : à l'aide du curseur, vous pouvez augmenter ou réduire la netteté de l'image.

**Appliquer à** : vous pouvez ici configurer en plus dans quelle mesure la configuration de netteté doit s'appliquer sur les surfaces ou sur les bordures. De cette façon, vous pouvez réduire efficacement les éléments perturbateurs (bruits) constants présents dans l'image.

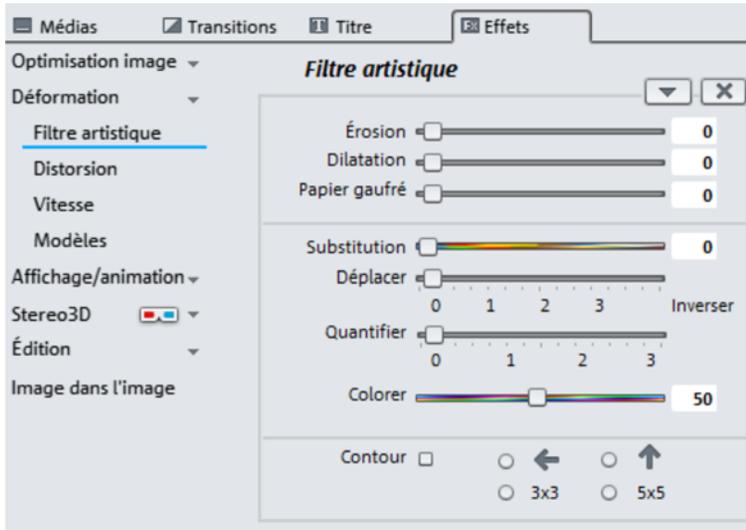
Avec **Flou artistique**, vous pouvez utiliser une méthode alternative pour flouter votre image. Le résultat produit par les effets utilisés est beaucoup plus important que si vous ne réduisiez que le curseur sous « Netteté ».

**Astuce** : le flou artistique est adéquat pour les transitions. Retouchez la première image de manière à ce qu'elle soit très floue et démarrez la seconde image également avec un flou important avant de l'afficher progressivement de manière normale.

## Distortion

Une grande palette d'effets pour la distorsion de matériel image est ici disponible.

## Filtre artistique



**Érosion** : l'image est déformée par de petits rectangles, comme un patchwork.

**Dilatation** : cet effet fonctionne de la même façon que l'érosion, mais utilise des surfaces claires pour former les rectangles.

**Gaufrage** construit un relief à partir des arêtes détectées dans l'image ; toutes les fortes différences de contraste sont interprétées comme des arêtes.

**Substitution** : les parties bleue, rouge et verte sont échangées en fonction de l'échelle des couleurs de l'arc-en-ciel. Vous obtenez ainsi rapidement des paysages surréalistes ou pouvez colorer un visage en vert par exemple.

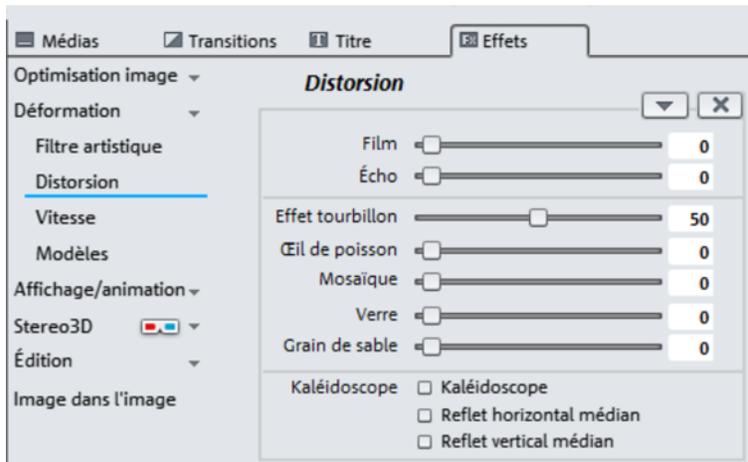
**Décaler** : les valeurs de couleurs sont inversées peu à peu. Le bleu devient rouge, le vert devient violet.

**Quantiser** : selon la configuration, les valeurs de couleurs sont arrondies afin de réduire le nombre total de couleurs. Vous obtenez ainsi des modèles et des motifs frappants.

**Colorer** : ce curseur permet de colorer votre vidéo en rouge, vert ou bleu (c'est-à-dire dans les couleurs de base de l'image d'un écran de téléviseur).

**Contour** : l'image est réduite à son contour en deux intensités (3 x 3 ou 5 x 5). Les contours verticaux ou horizontaux peuvent être sélectionnés.

## Déformation



**Film** : les éléments mobiles des images sont renforcés et déformés.

**Écho** : les images mobiles créent un « écho » optique ; les images précédentes restent inchangées et s'éclaircissent au fur et à mesure qu'elles disparaissent.

**Effet tourbillon** : l'image est déformée en tourbillon.

**Œil de poisson** : la perspective est altérée de sorte que l'image semble vue avec les yeux d'un poisson.

**Mosaïque** : la vidéo se présente sous la forme d'une composition mosaïque.

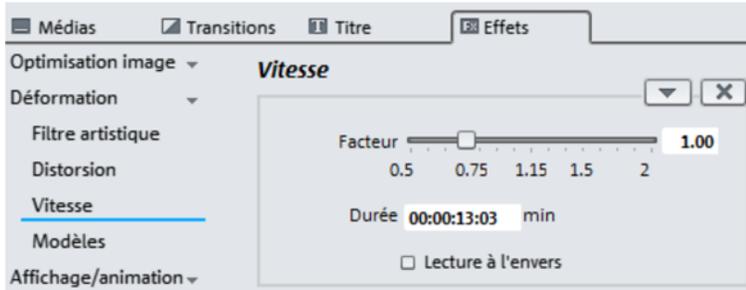
**Verre** : les bords de l'image sont déformés dynamiquement.

**Grain de sable** : l'image apparaît granitée.

**Kaléidoscope** : l'angle supérieur gauche est reflété horizontalement et verticalement.

**Reflet vertical/horizontal médian** : l'objet est reflété de manière horizontale ou verticale - il est alors affiché à l'envers ou retourné.

## Vitesse

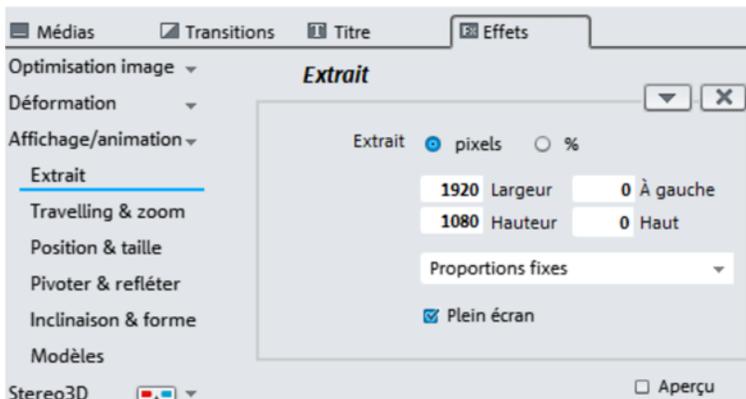


Le curseur vous permet de configurer la vitesse de lecture. Lorsque la valeur est comprise entre 0 et 1, la vidéo est lue au ralenti ; lorsque la valeur est supérieure à 1, elle est lue en accéléré. Lorsque la vitesse de lecture est augmentée, l'objet est automatiquement raccourci en conséquence dans l'arrangeur.

**Inverser** : ce bouton permet d'inverser le sens de la lecture (au même tempo).

## Affichage & animation

### Extrait



Les extraits peuvent être utilisés de différentes manières

- afin d'afficher une seule portion de la photo.
- pour déplacer l'extrait à l'aide d'un effet de mouvement à travers l'image et donner ainsi un effet de travelling. Référez-vous également à la section « Mouvement ».

Vous pouvez définir un extrait d'image dans l'écran du programme et l'utiliser comme base pour les effets de mouvement. Définissez l'extrait de votre choix en le dessinant tout en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé.

Comme diaporama

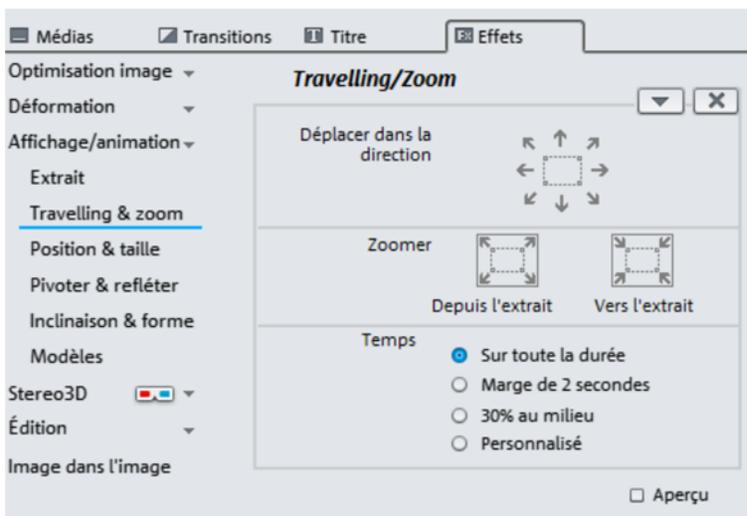
Dans ce menu déroulant, vous pouvez définir le format de l'extrait.

Par défaut, on utilise le format de l'image originale comme base.

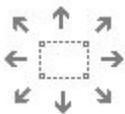
**Remplir l'image** : si cette case est cochée, l'extrait défini est agrandi pour correspondre à la taille de l'écran. En outre, si la case n'est pas cochée, il est impossible d'appliquer un mouvement à l'extrait.

## Travelling/Zoom

Cet effet permet de déplacer de manière diversifiée dans l'image un extrait sélectionné au préalable afin de donner l'impression d'un mouvement de travelling ou de zoom.



### Déplacer en direction



Vous pouvez ici définir la direction dans laquelle l'extrait sélectionné ou l'image va se déplacer durant la période définie. Les mouvements possibles sont verticaux, horizontaux mais aussi en diagonale.

**Aperçu** : affiche un aperçu de l'extrait à l'emplacement du marqueur de lecture.

## Direction et durée



**Zoom arrière** : seul l'extrait sélectionné est d'abord affiché, puis à mesure que passe le temps défini sous « Durée », l'extrait est agrandi jusqu'à atteindre la taille de l'image intégrale. Si aucun extrait n'a été préalablement sélectionné, un extrait central agrandi de 50 % de l'image est automatiquement défini.



**Zoom avant** : l'image entière est tout d'abord affichée, puis à mesure que passe le temps défini sous « Durée », l'image est réduite jusqu'à atteindre la taille de l'extrait sélectionné. Si aucun extrait n'a été préalablement sélectionné, un extrait central agrandi de 50 % de l'image est automatiquement défini.

## Direction et durée

Cette option définit la position standard à laquelle les keyframes de l'effet de mouvement correspondant doivent être placées. Les keyframes définissent les positions de début et de fin d'un mouvement.

**Remarque** : pour post-éditer ces keyframes placées automatiquement, passez en mode personnalisé. Pour en savoir plus, veuillez consulter le chapitre « Modifier ultérieurement les keyframes d'un effet ».



**Réinitialiser** : cette option active un zoom statique, c'est-à-dire que seul l'extrait sélectionné est affiché.

Vous pouvez également indiquer la taille et la position approximatives de l'image dans l'écran du programme en y déplaçant l'image avec la souris ou en tirant sur les poignées. Il est également possible de déplacer le cadre équipé de poignées à l'aide du clavier.

### Raccourcis clavier pour déplacer le cadre dans l'écran vidéo :

Déplacer le cadre d'1 pixel :	Touches fléchées
Déplacer le cadre de 5 % :	Maj + touches fléchées

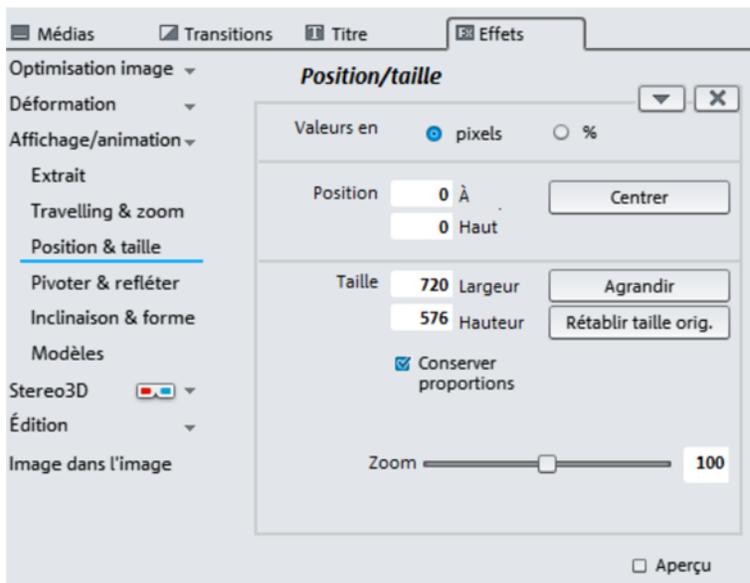
Pour obtenir des effets de mouvement animés, il est souvent préférable de réaliser un zoom arrière dans l'écran vidéo et d'utiliser la surface de travail ainsi créée, pour par exemple faire voler un objet texte ou une image réduite à travers l'image.

### Raccourci clavier pour l'image d'aperçu :

Zoom avant/arrière dans l'image d'aperçu :	Ctrl + molette de la souris
Déplacer l'image d'aperçu :	Ctrl + bouton gauche de la souris + tirer

Vous trouverez de plus amples informations dans le chapitre « Animations hors de l'image ».

## Position/Taille



**Valeur en :** définissez ici si la valeur doit être en pixel ou en pourcentage.

### Position

**À gauche :** indiquez ici la position de départ à partir du bord gauche de l'image.

**En haut :** indiquez ici la position de départ à partir du bord supérieur de l'image.

**Centré :** les points de départ (à gauche et en haut) de l'image sont positionnés en fonction de sa taille, de sorte qu'elle soit centrée.

**Remarque :** vous pouvez également entrer des valeurs négatives. Les bordures de l'image se trouvent alors à l'extérieur de la zone visible.

### Taille

**Largeur :** indiquez ici la largeur de l'image.

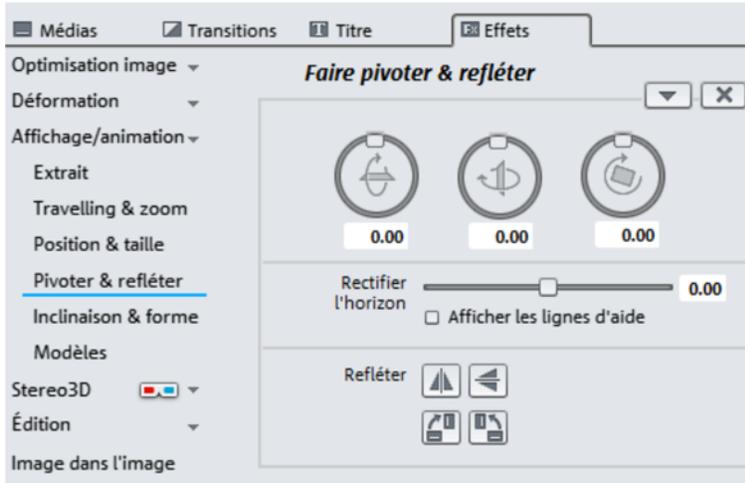
**Hauteur :** indiquez ici la hauteur de l'image.

**Maximiser :** l'image est maximisée conformément à la résolution du film.

**Taille d'origine :** l'image est mise à l'échelle de sa taille d'origine.

**Conserver les proportions :** cette option évite les étirements ou les distorsions de l'image. Le rapport entre la largeur et la hauteur reste constant.

## Tourner & refléter



 Ce bouton permet de réinitialiser les paramètres actuels.

**Remarque :** si l'objet a été animé via des effets individuels (keyframes), toute l'animation sera influencée par la réinitialisation. Certains de ces effets sont supprimés lors de l'animation.

### Tourner l'image



Permet de tourner l'image autour de l'axe horizontal.



Permet de tourner l'image autour de l'axe vertical.



Permet de tourner l'image autour de son point central.

### Correction de l'horizon

Vous pouvez faire pivoter l'image sur son axe grâce au curseur prévu à cet effet. Simultanément, un zoom automatique aura lieu de façon à ce qu'aucune bordure noire n'apparaisse.

**Afficher lignes d'aide :** lorsque cette option est cochée dans l'écran d'aperçu, une grille indiquant l'axe horizontal apparaît dans l'écran du programme.

**Zoom automatique** : cette fonction est activée par défaut. Les bords noirs qui peuvent apparaître lors de la correction d'horizon sont effacés automatiquement par un zoom dans l'image.

**Remarque** : si le format de l'image ne correspond pas au format du film, les bords noirs déjà existants ne peuvent pas non plus être supprimés après la correction de l'horizon.

## Refléter



Reflète l'image par rapport à l'axe vertical.



Reflète l'image par rapport à l'axe horizontal.



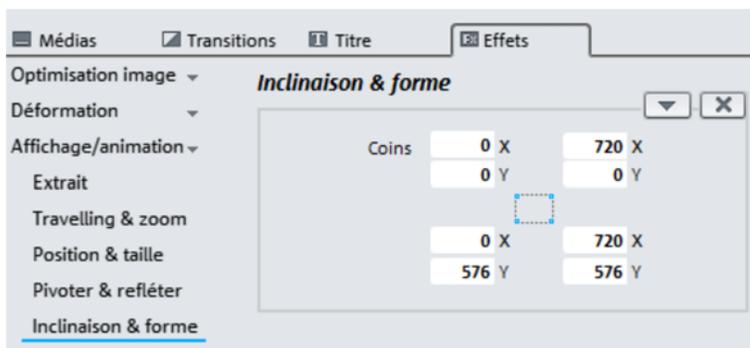
Fait pivoter la photo de 90° dans le sens des aiguilles d'une montre.



Fait pivoter la photo de 90° dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

## Inclinaison & Forme

Vous pouvez ici positionner des images en 3D et ainsi déformer et déplacer la perspective de l'image. Vous pouvez également modifier les positions des 4 points d'angle avec la souris à l'écran programme ou en saisissant des chiffres.



Ce bouton permet de réinitialiser les paramètres actuels.

## Stereo3D dans le Media Pool

Vous accédez ici à la fonction Stereo3D. Pour de plus amples informations, référez-vous au chapitre « Stereo3D » (voir page 125).

## Édition

### Décoration

Sous « Décoration », vous trouverez de nombreuses possibilités d'embellir votre diaporama. Vous y trouverez également diverses catégories de décoration pour vous aider à faire votre choix.

Il vous suffit de cliquer sur l'élément correspondant et vous pouvez démarrer la lecture en appuyant sur la barre d'espacement.

**Bande de film** : à l'aide des marqueurs de début et de fin dans l'affichage bande de film, vous pouvez définir le point à partir duquel vous souhaitez ajouter l'élément de décoration et quand suspendre ce dernier.

**Double-flèche** : une catégorie contient de nombreux éléments qui ne sont pas tous visibles à l'écran. À l'aide des flèches, passez à la page précédente ou suivante de la catégorie.

### Styles

Ce point regroupe tous les styles issus de Slideshow Maker afin que vous puissiez les appliquer aux photos de votre choix. Sélectionnez le style désiré soit en double-cliquant, soit en le déposant sur une photo en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé.

### Arrière-plans

Plusieurs modèles d'arrière-plans sont disponibles dans MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe, utilisables de diverses manières. Il suffit de placer l'arrière-plan désiré au bon emplacement par simple glisser-déposer.

### Effets portraits

Vous pouvez ici sélectionner des effets individuels spécialement adaptés aux photos au format portrait.

**Remarque** : cette entrée n'apparaît pas pour les photos au format paysage.

### Intros/Outros

Vous trouverez ici différents modèles de génériques de début et de fin pour toutes les occasions.

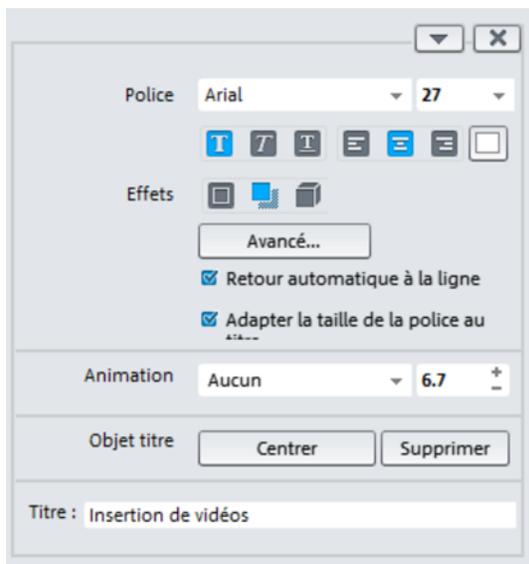
### Collages image dans l'image

Les collages fonctionnent selon le même principe que les effets image dans l'image, mais plusieurs objets sont utilisés ici. Selon le résultat désiré, vous pouvez assembler les objets à votre guise puis placer le collage sur le premier objet.

## Éditeur de titres

Vous pouvez utiliser des titres dans de nombreuses situations : en tant que titres, sous-titres, dans des bulles de BD, pour afficher l'heure et la date, etc.

 Ce bouton ouvre l'éditeur de titres.



Saisissez votre texte dans l'écran vidéo, pour des sous-titres, des génériques de début et de fin par exemple. Les textes peuvent être mis en forme dans toutes les polices d'écriture et couleurs possibles.

Si vous souhaitez mettre en forme des mots ou des lettres séparément, sélectionnez-les avec la souris et choisissez un autre format ou une autre couleur. Sans sélection, c'est le texte entier qui sera mis en forme.

## Créer un titre à partir d'un modèle

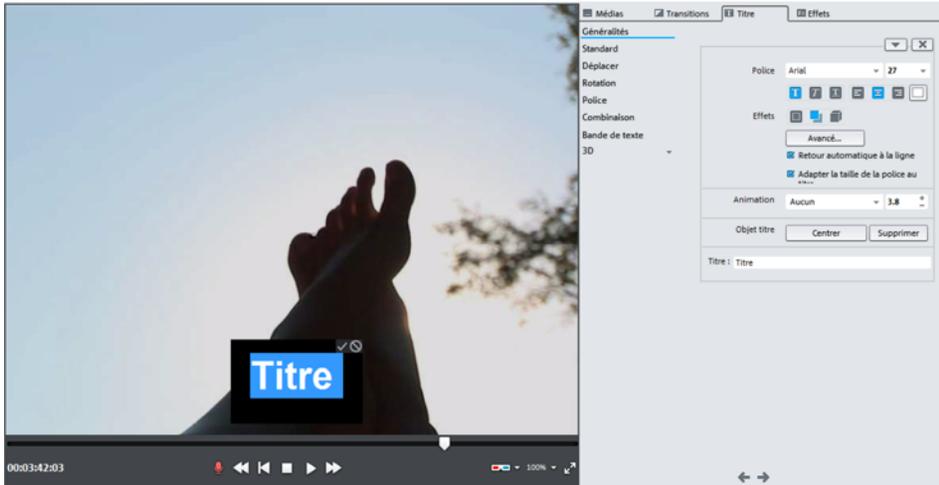
Dans l'onglet « Titre » du Media Pool, vous trouverez de nombreux dossiers contenant des modèles de titres.

- Ouvrez un de ces dossiers et choisissez un modèle de titre qui vous plaît. Un clic simple affiche un aperçu, un double-clic crée un objet de titre à partir de ce modèle.

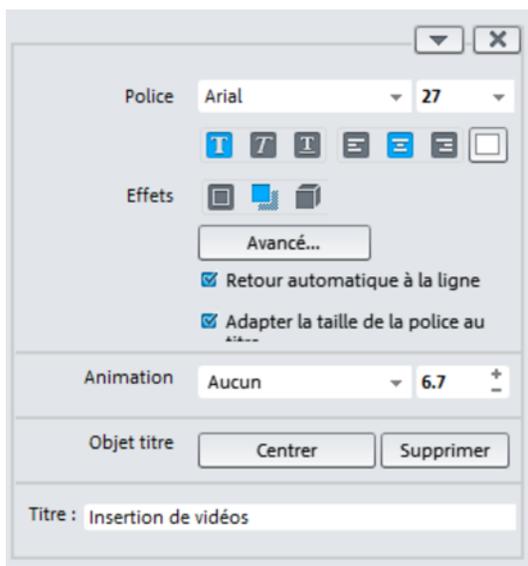
**Remarque :** les modèles peuvent être également utilisés sur un objet de titre déjà existant. Seul le texte est conservé, les paramètres de mise en forme sont perdus.

## Créer un titre sans modèle

- Cliquez sur l'entrée « Général » dans l'onglet « Titre » du Media Pool.
- T
  - Cliquez sur le bouton de l'éditeur de titres. Un titre standard est alors créé et il est affiché sur l'écran vidéo entouré d'un cadre.



- Ouvrez le titre ainsi créé en double-cliquant dessus.
- Tapez ensuite votre texte.
- Une fois le texte saisi, cliquez sur le « V » de confirmation de l'écran d'aperçu.
- Vous pouvez modifier la taille et la position du titre directement dans l'écran vidéo.
- Vous pouvez modifier le format du titre à volonté depuis l'éditeur de titres dans le Media Pool.



Les textes peuvent être affichés dans toutes les polices d'écriture et couleurs possibles et imaginables.

Si vous souhaitez mettre en forme des mots ou des lettres séparément, sélectionnez-les avec la souris et choisissez un autre format ou une autre couleur.

Sans sélection, c'est le texte entier qui sera mis en forme.

## Positionner le titre

- Dans l'écran d'aperçu, cliquez une fois sur le titre pour accéder au cadre de positionnement. Ensuite, déplacez le cadre de position tout simplement par glisser-déposer.



- Utilisez les coins du cadre de position pour définir ses dimensions. La taille du texte va être modifiée simultanément si vous avez activé la fonction « Adapter la taille de police au champ de titre ».

## Éditer un titre ultérieurement

- Double-cliquez sur le titre dans l'écran d'aperçu (ou sur l'objet de titre en mode Timeline). Il est possible de modifier et de personnaliser le texte à volonté.
- Confirmez ensuite votre saisie en cliquant sur la case cochée située à côté du cadre de position.

Ou entrez le titre de votre choix dans la case titre de la section « Titre > Général » du Media Pool.

## Police

Police

**Police** : sélectionnez ici le style de police dans lequel le texte doit être affiché.



**Style de police** : vous pouvez définir ici si le texte sélectionné (une partie ou tout le texte) doit être affiché en gras, italique ou souligné.

**Taille de la police** : la taille du texte peut être définie ici.



**Alignement** : indiquez ici si le texte doit être aligné à gauche, au centre ou à droite dans le cadre de positionnement.



**Couleur** : ce bouton permet d'attribuer une couleur à la police.

Retour automatique à la ligne

**Retour automatique à la ligne** : si cette option est activée, un retour automatique à la ligne sera ajouté au bout de chaque ligne.

**Attention** : le résultat ne sera visible qu'une fois que vous aurez confirmé le texte saisi en cochant la case située à côté de la boîte de dialogue de sélection ou en appuyant sur la touche Entrée.

Adapter la taille de la police au

**Adapter la taille de police au champ de titre** : si cette fonction est activée, vous agrandissez la police lorsque vous agrandissez le champ de titre en l'étirant au niveau de ses poignées.

## Effets



**Bordures/Ombres/3D** : le texte peut être agrémenté de divers ombres et effets 3D et de bordures. Le bouton « **Avancé** » ouvre une fenêtre de configuration détaillée de ces effets.

## Animation

Animation

Pour que le générique de fin se déroule de bas en haut (comme il se doit) à travers l'image, vous pouvez sélectionner différents mouvements dans le menu.

+  
-

Vous pouvez définir ici la durée d'affichage du titre.

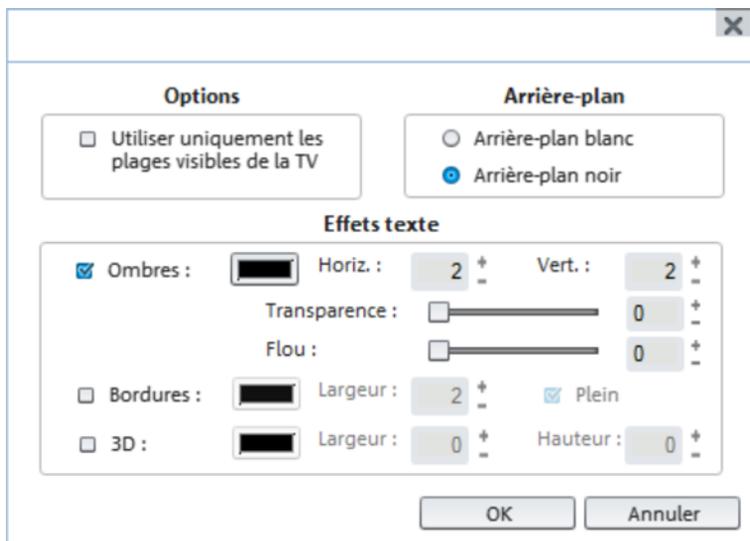
Les modèles de textes animés se trouvent dans les autres catégories du Media Pool, le symbole et la description vous aident à rechercher la configuration adéquate.

**Objet titre**

**Centrer la position** En cliquant sur ce bouton, vous pouvez centrer le titre.

**Supprimer** L'objet titre complet, c'est-à-dire le texte ET tous les paramètres, est supprimé.

## Paramètres avancés



**Utiliser uniquement les plages visibles de la TV** : un zoom sera effectué sur le texte de sorte que celui-ci soit visible dans tous les cas dans la section TV qui a été définie dans les paramètres d'effets du film entier (voir page 93).

**Arrière-plan** : définissez ici si l'arrière-plan du texte doit être noir ou blanc. Cela n'est important que si vous n'utilisez aucun objet vidéo ou aucune image en tant qu'arrière-plan.

**Effets de texte** : éditez ici les effets de texte en détail. Vous pouvez configurer une couleur pour chaque effet.

**Ombres** : la position de l'ombre peut être configurée en points sur les axes horizontal et vertical.

**Transparence** : définissez l'intensité de la transparence de l'arrière-plan.

**Flou** : les bords des ombres sont floutés.

**Bordures** : un cadre entoure les lettres du texte.

**Largeur** : vous pouvez définir ici la largeur du cadre en points.

**Couleur** : ce bouton ouvre une boîte de dialogue de sélection des couleurs dans laquelle vous pouvez définir la couleur du cadre.

**Remplissage** : le texte est « rempli » avec la couleur indiquée dans l'éditeur de titres. Si cette option est désactivée, seul le cadre sera visible et, au lieu de voir la couleur de remplissage, vous verrez l'arrière-plan derrière le cadre de texte.

**3D** : la police apparaît encadrée d'une bordure 3D dans la couleur indiquée. Configurez la largeur de cette bordure et l'intensité des contours 3D (hauteur) en points.

## Transitions

Lorsque vous insérez des photos dans l'arrangeur, les photos apparaissent directement les unes à la suite des autres dans le timeline ou le storyboard. C'est ce qu'on appelle une « coupure nette ».

La transition est un procédé de style consistant à rendre un diaporama « vivant ». Avec MAGIX Photos sur CD & DVD 5.0, il existe de multiples manières de passer d'une image à l'autre dans un diaporama.

Lors d'une transition, deux photos s'affichent simultanément et peuvent fusionner de différentes manières. Le Media Pool met à votre disposition un large éventail de transitions (menu «Trans. FX » et ses sous-répertoires).

### Paramètres avancés

Pour toutes les transitions de la première section du menu ainsi que les transitions dans les sous-menus « Morphing 3D » et « Carreaux 3D », il existe une boîte de dialogue de configuration, que vous pouvez ouvrir en cliquant dans le menu Transitions, puis sur « Paramètres ». Dans cette boîte de dialogue, vous pouvez procéder à la configuration de paramètres avancés, selon le type de transition. Les boîtes de dialogue sont particulièrement claires, mais le meilleur moyen de découvrir toutes leurs fonctions et options est tout simplement d'expérimenter ces dernières.

## Appliquer une transition en mode Storyboard



Cliquez entre deux photos, sur ce symbole, pour ouvrir le menu des transitions proposées par MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe.

Sélectionnez simplement une transition.

Vous pouvez ajuster la durée de la transition grâce à la fonction « **Définir durée de transition** ». La commande « **Appliquer à tous** » permet d'appliquer la même durée à toutes les transitions. Vous pouvez également attribuer des « Transitions aléatoires » ou « Appliquer à tous » un paramètre prédéfini (preset).

# Transitions 3D

## Généralités

Les effets 3D vous permettent de créer de nombreuses transitions en 3D différentes à insérer entre deux vidéos. Vous pouvez accéder aux effets 3D dans la rubrique « Transitions > Transitions spatiales » du Media Pool.

## Paramètres

Dans les paramètres des transitions, vous pouvez modifier le fonctionnement et l'apparence des transitions 3D. Pour ce faire, cliquez sur le symbole de la transition correspondante sur l'objet et cliquez sur « Paramètres ».

Les options suivantes sont à votre disposition :

**Anti-aliasing** : il est fréquent qu'un effet de crénelage peu esthétique apparaisse sur les bordures d'objets en trois dimensions. Le filtre anti-aliasing (lissage des bordures) réduit cet effet mais nécessite davantage de puissance de calcul. Cette configuration vaut pour toutes les transitions 3D ; si vous modifiez l'effet anti-aliasing pour une transition 3D, toutes les autres transitions 3D se verront nécessairement appliquer cette configuration.

**Miroir X/Y** : cette option vous permet de modifier l'évolution du mouvement des objets 3D dans les transitions. L'option « Miroir axe X » reflète horizontalement le mouvement de l'objet (le long de l'axe X). L'option « Miroir axe Y » reflète le mouvement de l'objet verticalement (le long de l'axe Y).

## Séquences 3D

Les séquences 3D constituent un développement plus poussé des transitions 3D (voir page 78) déjà connues et vous offrent de nouvelles possibilités thématiques. L'effet tridimensionnel et la succession pertinente des transitions tiennent une place essentielle. Ainsi, vous pouvez par exemple faire apparaître et disparaître vos photos sur un panneau ou donner l'impression que les photos sont suspendues aux murs d'une galerie. Les séries s'étendent sur plusieurs images, et mêmes sur des diaporamas complets.

Dans MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe, vous pouvez ouvrir les séquences 3D de photos de nombreuses manières :

1. Dans le Media Pool, cliquez sur « Transitions » et ouvrez le dossier « 3D > Séquences 3D ».
2. Sélectionnez la séquence 3D de votre choix et placez-la sur la photo à partir de laquelle la séquence 3D doit commencer.

3. Les différentes séquences 3D sont listées dans le point de menu « Séquences 3D » dans le menu « Transitions » situé entre 2 photos. Sélectionnez la séquence 3D de votre choix en cliquant dessus.

Ensuite, une boîte de dialogue s'ouvre, dans laquelle vous pouvez sélectionner le nombre de transitions suivantes que la séquence 3D doit remplacer.

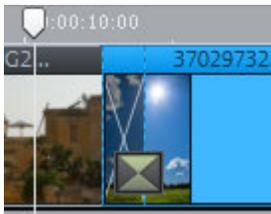
## Transitions Stereo3D (version uniquement)

Le Media Pool comporte la catégorie « Stereo3D » sous « Transitions ». Vous y trouvez des transitions permettant de créer un diaporama avec de « véritables » effets 3D à partir de photos 2D « normales ».

Ces transitions sont une sélection de transitions déjà présentes dans MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe mais qui ont été travaillées spécifiquement pour la 3D. Elles sont affichées en stéréoscopique dans les modes de lecture 3D (voir page 129).

**Attention !** Ces transitions ne doivent en aucun cas être utilisées pour des photos 3D car le résultat serait très désagréable à visionner et pourrait provoquer de forts maux de tête !

## Fondu enchaîné en mode Timeline



Vous avez, dans l'arrangeur, la possibilité de réaliser des **fondus**, simplement en faisant glisser un second objet sur un premier. Vous créez ainsi automatiquement un fondu enchaîné.

Avec cette transition standard, les valeurs de clarté des deux objets sont additionnées : à la première photo s'applique un fondu en sortie et à la deuxième, un fondu en entrée. La durée du fondu enchaîné peut être définie dans l'arrangeur à l'aide des lignes blanches qui se croisent. Utilisez les poignées supérieures du deuxième objet pour définir à la fois la durée du fondu en entrée du deuxième objet, la durée du fondu en sortie du premier objet, ainsi que la **durée du fondu enchaîné**



Pour sélectionner une transition, cliquez sur l'icône transition, un menu s'affiche : sélectionnez la transition de votre choix.

L'icône transition prend alors l'aspect de la transition sélectionnée.

## Glisser-déposer sur une transition « nette »

Cliquez sur « Fondu » dans le Media Pool. Le catalogue des transitions apparaît dans la liste des fichiers. Cliquez la souris sur une transition pour en afficher l'aperçu.

Faites glisser la transition souhaitée sur la seconde photo à fondre. Une fois que le curseur se trouve avec la paramètre prédéfini de fondu sur un changement de scène, il se transforme d'un symbole fermé en un symbole d'objet. Vous pouvez maintenant placer la transition. L'objet situé à l'arrière sera poussé vers l'avant pendant la durée de la transition.

La longueur des transitions peut être définie. Lorsque le fondu enchaîné est raccourci, l'effet s'affiche d'autant plus vite. Il existe deux sortes de transitions : les fondus vfx et les fondus Alpha. Ils sont représentés dans le Media Pool par des icônes bleue et jaune marquées A et B.

Lorsque vous choisissez une de ces transitions, vous devez cliquer à nouveau sur le symbole de fondu dans le menu situé tout en bas de l'entrée « Paramètres... », pour ouvrir une boîte de dialogue qui offre les paramètres des effets de fondu. Dans le Media Pool, un symbole de fondu représente parfois tout un groupe d'effets différents.

Les fondus Alpha (dans les sous-répertoires suivants : Iris, Objets, Aléatoire, etc.) sont essentiellement des vidéos Noir et Blanc préproduites utilisées dans le fondu enchaîné en relation avec l'effet de gestion de la couche alpha.

# Effets

## Effets dans les menus

 Vous avez accès à une sélection d'effets pour l'édition précise en passant par le menu « Effets (voir page 179) », le menu FX du mode Storyboard (voir page 46) ou par le menu contextuel d'un objet.

Les entrées sous « Optimisation image », « Déformation », « Affichage/animation » et « Édition » vous permettent d'accéder aux effets correspondants dans le Media Pool (voir page 57).

## Effets du Media Pool

Les effets de la section « Effets » du Media Pool (voir page 57) peuvent être appliqués d'un simple clic ou par glisser-déposer.

Pour certains effets, il est possible, en un clic, d'obtenir un rapide aperçu dans le moniteur vidéo et de se faire ainsi une idée du résultat de l'effet en question. Lorsque vous voulez utiliser l'effet, il vous suffit de le glisser-déposer sur la photo ou vidéo correspondante.

Pour désactiver tous les effets, choisissez l'entrée « Aucun effet » (vous pouvez également choisir l'option « Désactiver effets » depuis le menu FX).

Les autres effets peuvent être configurés directement dans le Media Pool, ils agissent sur les photos dès la sélection.

### Animer des objets

Vous pouvez réaliser des animations de différents styles à partir du Media Pool. Vous y trouvez des effets pouvant être animés au moyen de points de trajectoire dans l'onglet « Effets », sous « Optimisation d'image », « Déformation », « Affichage & animation » et « Stereo3D » (version uniquement).

Les objets suivants peuvent être animés :

- Objets images (images fixes)
- Objets titres
- Objets MAGIX 3D Maker (titres 3D)
- Objets vidéo

## Préparer l'animation

- Sélectionnez tout d'abord dans l'arrangeur l'objet que vous souhaitez animer.
- Ouvrez à présent l'onglet « Effets » du Media Pool et cliquez sur l'effet que vous souhaitez animer.
- Si besoin est, paramétrez l'effet comme vous le souhaitez pour le début de l'animation.
- Dans la partie inférieure du Media Pool se trouve une Timeline dans laquelle vous pouvez placer, sélectionner, déplacer ou encore supprimer des points de trajectoire.

**Remarque :** cette illustration correspond à l'affichage en mode Timeline.

## Définir des points de trajectoire

Avec un clic de souris dans la Timeline, vous pouvez placer le marqueur de lecture à l'endroit où vous voulez insérer un effet.

**Astuce :** pour un positionnement exact, vous pouvez également utiliser l'axe temporel de l'arrangeur.

- +
  - Avec ce bouton, vous pouvez placer un point de trajectoire pour tous les paramètres nécessaires dans cette animation.
- Vous pouvez insérer plus simplement d'autres points de trajectoire en plaçant tout d'abord le marqueur de lecture à l'emplacement du point suivant puis en modifiant l'effet en conséquence.
- Les points de trajectoire mis en place peuvent également être déplacés ultérieurement avec la souris par glisser-déposer.

## Copier des points de trajectoire

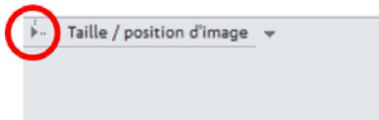
Sélectionnez le point de trajectoire à copier par simple clic de souris puis cliquez sur le bouton de copie.



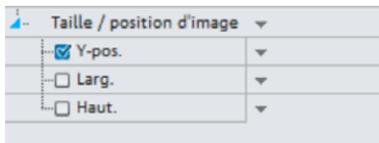
Enfin, placez le marqueur de lecture à l'endroit d'insertion souhaité et cliquez sur la commande d'insertion (Coller).

## Afficher les points de trajectoire de chaque paramètre

Plusieurs keyframes sont attribués à certains effets, lorsqu'ils contiennent plusieurs paramètres.



Cliquez sur la petite flèche près du nom de l'effet animé pour afficher tous ses paramètres.



Maintenant, tous les points de trajectoire des paramètres de l'effet peuvent être déplacés, supprimés, activés ou désactivés séparément.

**Remarque :** seuls les paramètres utilisés dans l'animation seront listés. Dès qu'un autre paramètre sera utilisé lors de l'édition de l'effet, il sera lui aussi visible.

### Modifier les points de trajectoire d'un effet ultérieurement

Les points de trajectoire déjà placés peuvent être modifiés ultérieurement.

Vous pouvez les déplacer par glisser-déposer. Cliquez simplement sur le point de trajectoire à déplacer et tirez-le jusqu'à l'emplacement de votre choix.

Pour modifier le paramètre d'effet d'un point de trajectoire déjà placé, cliquez sur ce dernier et ajustez ensuite l'effet dans le Media Pool.

### Mouvement doux

En règle générale, un mouvement brusque et peu naturel est visible à la position de chaque keyframe.



Cette option garantit que ces mouvements s'accomplissent de façon plus douce et naturelle.

Vous pouvez l'utiliser pour le groupe complet de paramètres ainsi que pour les courbes individuelles de paramètres.

### Supprimer des points de trajectoire



Sélectionnez le point de trajectoire à supprimer par simple clic de souris.



Ce bouton supprime le point sélectionné.

# Stabilisation vidéo

La stabilisation vidéo est l'outil de votre choix permettant de stabiliser des enregistrements tremblotants et instables. Cette fonction s'ouvre via le menu contextuel d'un objet vidéo ou bien via le menu « Effets ».

## Mode de fonctionnement

La stabilisation vidéo égalise les mouvements non désirés dans une image. Pour cela, la fonction déplace l'image par rapport aux mouvements perturbateurs, dans le sens contraire. Cela crée dans l'image déplacée des bords inutilisables qui sont découpés automatiquement et des bandes noires qui sont éliminées par un zoom adapté. Résultat : une image nettement plus stable, et presque imperceptiblement agrandie.

## Application

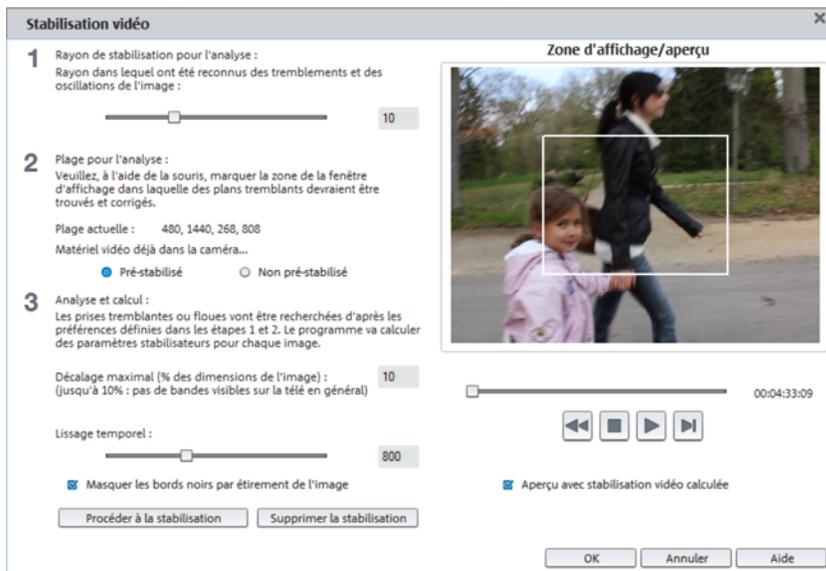
Activez la stabilisation de la vidéo dans le menu des effets ou dans le menu contextuel pour les objets vidéo. L'objet vidéo actuel s'affiche dans le moniteur d'aperçu de la boîte de dialogue.

Tout d'abord, le programme doit rechercher les scènes tremblotantes dans le matériel vidéo. Pour cela, cliquez sur le bouton « Effectuer stabilisation ». Un déplacement relatif entre les images est calculé en fonction des paramètres prédéfinis. À la fin de l'analyse, observez les corrections proposées. Pour cela, utilisez le curseur. Si les corrections vous conviennent, cliquez sur « OK ». Sinon, modifiez les paramètres en dessous et répétez l'analyse.

Raccourci clavier :

Maj + K

## Boîte de dialogue de stabilisation de l'image



**Radius de stabilisation :** afin que l'option de stabilisation vidéo ne prennent pas en compte chaque mouvement de caméra, vous pouvez définir un angle (radius) pour définir les tremblements à corriger : plus le radius de stabilisation est élevé, plus nombreux seront les tremblements corrigés. Si vous modifiez cette valeur, vous devez analyser à nouveau le matériel.

**Plage d'analyse :** vous pouvez définir ici quelles plages du matériel image seront analysées. La configuration par défaut correspond au centre de l'image. Si le tremblement est plus intense à un autre endroit (par exemple un élément de premier plan sur le côté de l'image), il suffit de déplacer la plage d'analyse. Pour cela, utilisez la souris et sélectionnez le secteur tremblotants. Plus la plage d'analyse est petite, plus rapide sera le processus. Ici aussi vous devrez réaliser à nouveau l'analyse si vous modifiez la valeur.

**Déplacement maximal :** lors des opérations de correction, l'image est déplacée en fonction des mouvements de tremblement. Cela signifie que les coins de l'image seront supprimés. Cette valeur permet alors de définir la taille des bordures qui doivent être coupées éventuellement lors de l'équilibrage : plus la valeur est petite, et moins important sera le rééquilibrage. Toute modification de cette valeur est active immédiatement.

**Lissage temporel :** cette valeur permet de définir la vitesse des mouvements considérés comme des tremblements. Cela permet de différencier les mouvements de caméras des tremblements de mains par exemple. Toute modification de cette valeur est active immédiatement.

**Annuler :** permet de quitter la boîte de dialogue sans appliquer les paramètres.

**Réinitialiser** : permet de restaurer les paramètres actuels.

## Optimisation du son

Cette option ouvre un éditeur pour la correction du matériel audio (optimisation audio).

Par les onglets, qui se trouvent dans la partie supérieure de la fenêtre, vous choisissez l'effet souhaité.

- L'égaliseur vous permet d'accéder sur le spectre de fréquences, par exemple des montages des hauteurs, auprès des dialogues trop sourds.
- Le compresseur est une réglette du son dynamique, qui le rend plus dense et plus profond.
- À l'aide du processeur stéréo FX, la position du son sera ajustée en stéréo panorama.
- Le Declipper, Denoiser et le Dehisser vous permettent une suppression des bruits perturbateurs.

**Presets** : vous pouvez tester plusieurs configurations depuis le menu des pré-réglages.

**Désactiver temporairement tous les effets** : cette option vous permet de désactiver momentanément tous les effets.

**Appliquer à tous** : cette option applique les paramètres actuels de tous les effets sur toutes les photos du diaporama courant.

### DeClipper

Si le signal d'entrée est trop élevé lors d'un enregistrement audio, des surmodulations peuvent avoir lieu lors des passages où le volume est le plus élevé (les pics de signal). Cette distorsion numérique est également appelée « clipping » : dans la zone de surmodulation, les valeurs trop élevées sont coupées et cela provoque des déformations et des craquements sonores désagréables.

MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe contient une fonction dédiée à la suppression de clipping numérique et de distorsions analogiques. Cela fonctionne uniquement dans une certaine mesure. Il est préférable d'éviter les surmodulations dès l'enregistrement.

Le curseur permet de définir à partir de quel niveau le DeClipper considère qu'il y a surmodulation du signal et le corrige (Clip Level). C'est très important étant donné que le clipping de diverses cartes son présente différents comportements. Plus vous augmentez la valeur du curseur, plus le signal (considéré comme surmodulé par le programme) est réduit. Si le Clip Level est configuré de manière trop élevée, des modifications non souhaitées du son peuvent survenir.

**Détecter Clip Level** : Le Clip Level est défini automatiquement.

## Denoiser

Le Denoiser est particulièrement utile pour effacer les **bruits parasites** des 33 tours, par exemple le bourdonnement du branchement principal, les sifflements, les bruits provenant des circuits de terre, les interférences du matériel audio avec sorties high-mic (tourne-disques), les bruits d'impact ou les craquements d'un vinyle.

Le Denoiser a besoin pour cela d'un échantillon de bruit. Certains sons types sont à votre disposition.

Définissez le degré de bruit que vous souhaitez atteindre avec le  **curseur**. Il est souvent préférable de réduire les signaux d'interférence de 3 à 6 dB plutôt qu'au maximum possible afin de conserver autant que possible le « naturel » du son.

Une autre possibilité consiste à créer vous-même un échantillon de bruit. Vous aurez besoin d'un échantillon court issu d'une piste son dans laquelle vous entendrez uniquement le bruit de fond. Basculez ensuite la boîte de dialogue du Denoiser avec le bouton **Plus**.

### Étape 1 : sélectionner échantillon de bruit

Deux possibilités s'offrent à vous.

**Choisir un bruit de fond type** : vous pouvez sélectionner et utiliser un certain nombre de bruits de fond type dans le menu à bascule. Sélectionnez-en un puis écoutez-le par le bouton de lecture. S'il est similaire au bruit de fond de votre piste son, poursuivez et utilisez-le. (Voir « Étape 2 : supprimer les bruits de fond »).

**Extraire un nouvel échantillon de bruit d'une piste sonore** : vous pouvez également choisir un court passage (dans la piste son existante) dans lequel vous entendrez le bruit de fond.

**Recherche automatique** : recherche plus particulièrement dans les passages audio feutrés où les bruits de fond résident la plupart du temps.

**Précédent/lecture/suivant** : ce bouton vous permet de lire tous les passages trouvés et de pouvoir les comparer plus facilement.

**Enregistrer sous** : une fois trouvés, vous pouvez sauvegarder les échantillons de bruit sur le disque dur. Ils s'affichent ensuite dans le menu déroulant « Bruits de fond types » à utiliser dans d'autres projets.

Il n'est pas nécessaire de les sauvegarder si vous souhaitez seulement les utiliser une seule fois, auquel cas retournez dans « Supprimer les bruits de fond ».

### Étape 2 : supprimer les bruits de fond

**Niveau de bruit** : la fonction de réduction du niveau de bruit doit être définie aussi précisément que possible. Des paramètres faibles se traduisent par une suppression

incomplète du sifflement. Une suppression incomplète du sifflement produit des artefacts et doit être évitée. Des paramètres trop élevés produisent des résultats sans intérêt ; des signaux inutiles (par exemple le souffle d'un instrument à vent) qui sont similaires à du sifflement sont également filtrés. N'hésitez pas à prendre le temps pour trouver le meilleur paramétrage.

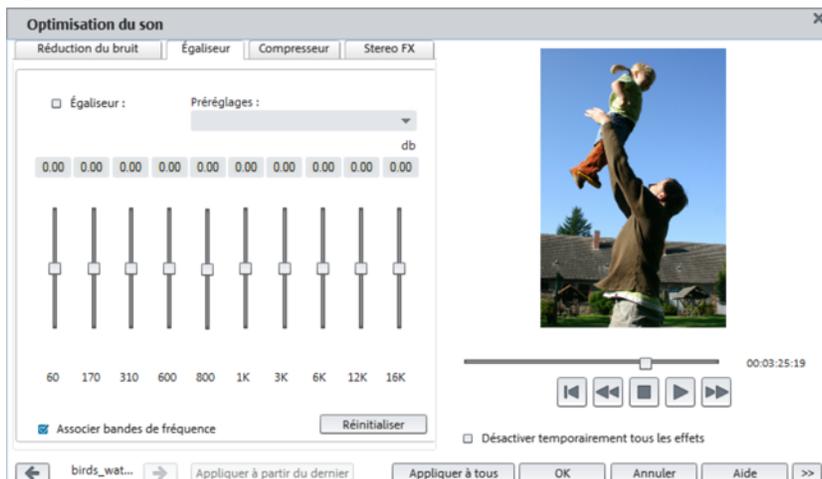
**Réducteur** : vous pouvez faire la balance entre le signal original et le signal contenant l'interférence très basse. Il est souvent préférable de réduire les signaux d'interférence de 3 à 6 dB plutôt qu'au maximum possible de façon à conserver le « naturel » du son. En cas de bourdonnement, il est préférable d'opérer une suppression complète.

## DeHisser

Le DeHisser sert à supprimer les bruits « blancs » typiques des enregistrements analogiques sur bande, des pré-amplificateurs de microphones ou des convertisseurs analogique-numériques. Le curseur permet de régler l'atténuation du bruit parasite en décibel. Il est souvent conseillé de ne pas supprimer totalement le bruit indésirable, mais seulement de le diminuer à -3 - -6 dB afin de conserver les sonorités naturelles de l'objet audio.

**Niveau du bruit** : vous pouvez choisir entre plusieurs intensités sonores. Votre sélection doit être configurée le plus précisément possible. Des valeurs trop basses ont pour conséquence une suppression incomplète du bruit parasite. Des valeurs trop élevées engendrent des résultats trop sourds : des parties du son qui ressemblent au bruit parasite (par exemple le souffle pour les instruments à vent) sont également filtrés.

## Égaliseur



L'égaliseur 10 bandes divise le spectre de fréquence en 10 sections (bandes) et les équipe de curseurs de volume individuels. Ainsi, vous pouvez obtenir de nombreux effets impressionnants, d'une simple augmentation des basses à une distorsion totale

du son. Si l'augmentation en particulier de fréquences graves est trop importante, le signal global est énormément élevé, ce qui peut entraîner des distorsions.

**Curseurs** : chacune des 10 bandes de fréquence peut être ajustée individuellement à l'aide des 10 curseurs de volume.

**Coupler les bandes de fréquence** : ce bouton permet de relier les sections de fréquence de manière flexible afin d'éviter les sur-accentuations peu naturelles de certaines bandes de fréquence.

## Compresseur

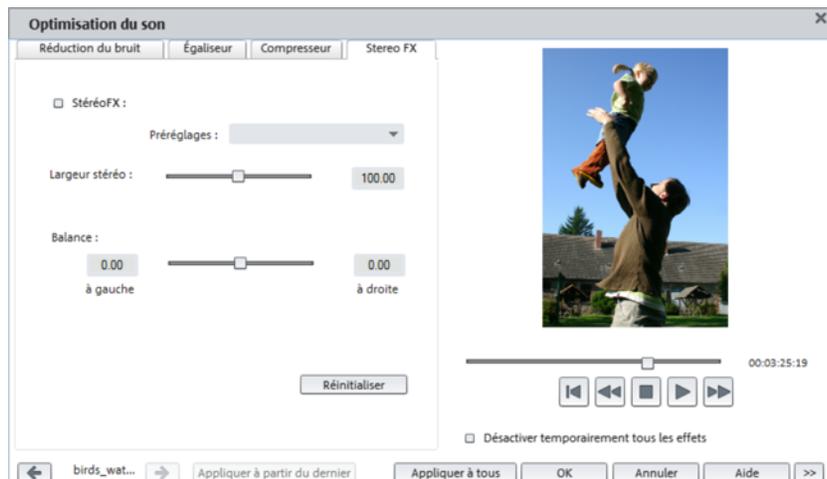


Le compresseur est un outil de réglage du volume dynamique et automatisé. Le volume des passages bruyants est réduit et le volume total est rehaussé. Ainsi, le volume est uniformisé et les parties orales sont plus compréhensibles. Un compresseur est notamment utile lorsque des bruits de fond ou des musiques d'accompagnement se superposent aux enregistrements de voix et lorsqu'une modification du volume de chaque objet ou de chaque piste n'apporte aucune amélioration.

**Intensité** : ce curseur contrôle l'intensité (ratio) de la compression.

**Fonction** : configurez ici le mode de fonctionnement du compresseur en fonction du matériel audio.

## FX stéréo



Le processeur stéréo permet d'éditer l'alignement du matériel audio dans le panorama stéréo. Lorsque des enregistrements stéréo paraissent flous et peu différenciés, l'élargissement de la base stéréo peut apporter une certaine transparence.

**Largeur stéréo :** configurez ici la largeur de base entre mono (complètement à gauche), largeur de base d'origine (milieu) et largeur de base maximale (« large », complètement à droite).

La réduction de la largeur de base peut entraîner une augmentation du signal. Dans les cas extrêmes, si les canaux de gauche et de droite contiennent un matériel sonore identique et que le régulateur de largeur est déplacé en position Mono tout à gauche, une augmentation de niveau de 3 dB a lieu.

En cas d'augmentation de la largeur de base (valeurs au-dessus de 100), la compatibilité mono est dégradée : il est possible que certaines sections de fréquence se suppriment mutuellement si le signal stéréo est lu sur un appareil mono.

## Effets de diaporama

Les effets de diaporama peuvent être appelés dans l'option « Paramètres d'effet diaporama » du menu « Effets » (voir page 179). La boîte de dialogue est presque identique à la boîte Optimiser une photo (voir page 58).

Les effets du diaporama s'appliquent à tout le diaporama et sont conçus pour compenser les changements de couleur qui peuvent être constatés sur le diaporama dans son ensemble.

Sous « Résolution TV » (voir page 93) vous trouverez des options spécialement conçues pour le rognage des bords car il reste toujours, lors du visionnage sur les téléviseurs à tube courants, une partie de l'image qui ne peut pas être vue.

### Fonctionnement général

**Préréglages** : n'hésitez pas à tester plusieurs préconfigurations depuis les menus des préréglages.

**Désactiver temporairement tous les effets** : cette option vous permet de désactiver momentanément tous les effets. Vous pouvez ainsi comparer rapidement les originaux et les photos modifiées.

**OK** : les paramètres définis sont appliqués.

**Annuler** : la boîte de dialogue va être fermée et les paramètres ne seront pas appliqués.

**Aide** : ouvre l'aide du programme.

### Exposition

**Luminosité/contraste** : ces réglages permettent d'augmenter ou réduire la luminosité et le contraste de l'image.

**Luminosité sélective (Gamma)** : la valeur gamma définit la valeur moyenne des gris à partir des différentes couleurs. La luminosité sélective est la fonction la plus importante dans le processus d'amélioration de l'image. Sélectionnez différentes courbes dans la liste de préréglages et éditez uniquement les zones sombres, moyennes ou claires.

La réglage vous permet d'ajuster l'intensité de l'éclaircissement ou de l'assombrissement.

**Adaptation des couleurs** : vous permet d'atténuer les couleurs trop fortes, qui dérogent à la norme télévisuelle, et qui ne s'affichent pas correctement sur l'écran télé. La saturation des couleurs de la vidéo est alors diminuée jusqu'à atteindre une valeur acceptable.

## Couleur

**Saturation** : le curseur « Saturation » vous permet d'augmenter ou réduire l'intensité des couleurs de l'image. Le nouvel algorithme utilisé permet d'opérer des modifications de couleur indépendamment des autres paramètres (par exemple le contraste), afin d'obtenir une coloration très naturelle. Avec un peu d'intrépidité, vous obtiendrez des résultats surprenants (de l'ambiance automnale sur une photo d'été au Pop Art le plus fou).

**Ton** : vous pouvez sélectionner une nuance de couleur dans la palette pour modifier la coloration de l'image.

**Rouge/Vert/Bleu** : corrigez le mélange des couleurs à l'aide des curseurs Rouge/Vert/Bleu.

## Netteté

À l'aide du curseur, vous pouvez augmenter ou réduire la netteté de l'objet.

Dans la rubrique « Paramètres avancés », vous pouvez de plus paramétrer le degré de netteté à appliquer aux surfaces ou aux bordures. De cette façon, vous pouvez réduire efficacement les éléments perturbateurs (bruits) constants présents dans l'image.

**Intensité du filtre anti-scintillement** : le filtre anti-scintillement influence uniquement les images. Il est approprié de l'utiliser pour des mouvements de zoom dans les images présentant des transitions et des arêtes riches en contraste (par exemple des barrières, des murs, etc.). De tels motifs fréquents créent souvent des scintillements lorsque leur taille est réduite. Le filtre permet de lisser ces arêtes.

Vous pouvez régler l'intensité du filtre anti-scintillement comme vous le souhaitez car un lissage représente toujours un compromis entre un bon contraste et une lecture fluide des images..

## Résolution TV (paramètres d'effets du diaporama)

Cette option permet d'ajuster de manière optimale la taille de l'image à la taille de l'image TV réelle (« anti-rognage »). Sans cet ajustement, le téléviseur pourrait éventuellement couper l'image.

À l'aide des quatre champs de saisie, ajustez les quatre bordures de l'image en proportion. Il s'agit de trouver le meilleur équilibre entre une réduction, une formation de barres et une coupe de l'image.

- Lorsque la même valeur est définie pour les quatre bords, l'image est réduite proportionnellement. Aucune distorsion ne se forme, mais des barres apparaissent sur les bords.
- Lorsque vous saisissez des valeurs différentes dans les 4 champs, l'image est réduite de manière non proportionnelle. Il y a alors distorsion de l'image.

**Appliquer les bordures à :** cette option permet d'appliquer les valeurs saisies à toutes les photos, vidéos ou titres utilisés pour les quatre bords de l'image, en tant que réduction. Le résultat peut être immédiatement vérifié dans l'écran d'aperçu.

**Astuce :** pour limiter uniquement des objets spécifiques à la zone visible, sélectionnez l'option « Compensation du rognage des bords » dans le menu « Effets > Optimisation d'image > Image TV ».

**Afficher la zone d'affichage TV dans l'écran d'aperçu :** cette option permet d'afficher les bords de l'écran de téléviseur en tant que lignes dans l'écran d'aperçu. Vous pouvez définir les 4 bords de la zone d'affichage TV en utilisant les 4 champs de saisie. Pour cela, vous devez bien sûr connaître la véritable taille de l'image télé. Vous pouvez obtenir ces informations comme suit :

### Définition de l'image télé visible

Pour trouver les propriétés d'image de votre téléviseur et les paramètres idéaux de l'éditeur de taille de l'image, nous vous conseillons de procéder au test suivant :

1. Chargez le diaporama **Image-télé-visible.mvm** depuis le dossier « Mes projets > Image télé visible ».
2. Lancez la lecture du diaporama et lisez les explications s'affichant sur l'écran vidéo.
3. Gravez le diaporama sur un disque.
4. Insérez le support de données dans votre lecteur et visionnez le film test. Comparez ensuite l'image de la télé avec celle qui s'affiche sur l'écran vidéo de MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe.
5. Les 4 repères situés sur les bords de l'image test vous permettent de déterminer, pour chaque bord, le pourcentage coupé par votre téléviseur.
6. Entrez les valeurs que vous lisez dans l'éditeur « Taille TV complète ».

Vous avez maintenant une taille d'image optimisée pour votre téléviseur. Notez que vous pouvez modifier les valeurs de coupe en fonction de la configuration des appareils et du type de support de données.

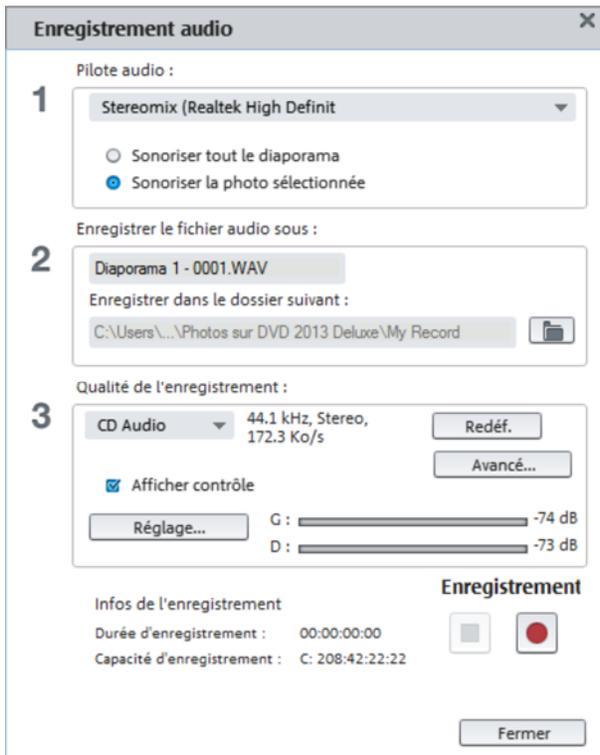
# Enregistrement audio



Avec la fonction d'enregistrement, vous pouvez enregistrer vos propres sons directement dans MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe, tels que du chant, des bruitages ou des voix instrumentales. Le fichier Wave ainsi créé est inséré dans la deuxième piste en mode Storyboard.

Pour réussir un enregistrement, il faut raccorder correctement les sources sonores correspondantes et en régler les niveaux (voir page 98).

## Boîte de dialogue d'enregistrement



**Sonoriser tout le diaporama :** cette option permet de lire le diaporama pendant l'enregistrement à partir de la position du marqueur de début pour pouvoir commenter toutes les photos dans l'ordre. L'enregistrement est coupé simultanément après chaque photo. Ainsi, après enregistrement, vous pouvez déplacer vos photos : le commentaire correspondant sera également déplacé.

**Ajouter du son à une seule photo sélectionnée :** cette option permet de lire uniquement la photo sélectionnée afin de ne commenter qu'elle. Si l'enregistrement audio dure plus longtemps que le temps d'affichage de la photo, ce temps d'affichage est alors automatiquement rallongé.

**Remarque :** si vous utilisez des photos ou vidéos comportant une bande sonore originale dans vos diaporamas, cette bande sonore est écrasée lorsque vous effectuez un enregistrement car l'enregistrement s'effectue toujours sur la deuxième piste. Vous pouvez empêcher que l'enregistrement écrase le son en déplaçant le son concerné vers la quatrième piste, qui est à l'origine prévue pour la musique de fond ou des objets similaires.

**Pilote audio :** sélectionnez ici la carte son qui doit être utilisée pour l'enregistrement.

**Enregistrer le fichier audio sous/dans le dossier suivant :** entrez ici un nom pour le fichier audio à enregistrer. Vous pouvez en outre sélectionner le dossier dans lequel votre fichier doit être sauvegardé.

**Qualité de l'enregistrement :** configurez ici la qualité du son. Dans le menu des préférences, choisissez entre les qualités AM Tuner, FM radio, CD audio et DAT (Digital Audio Tape).

**Afficher contrôle (écran) :** grâce à l'affichage du contrôle (crête-mètre), vous pouvez surveiller l'intensité du signal d'entrée. Pour plus d'informations, consultez le paragraphe consacré au thème Ajuster le signal (voir page 98).

**Enregistrement :** ce bouton permet de démarrer l'enregistrement.

**Stop :** ce bouton met fin à l'enregistrement.

**Remarque :** pour supprimer les bruits indésirables qui surviennent pendant l'enregistrement, vous pouvez essayer d'utiliser les effets de la boîte de dialogue « Nettoyage audio » (voir page 87).

## Paramètres avancés d'enregistrement audio

### Pilote audio

Le nom de la source d'enregistrement apparaît ici.

### Options générales

- « **Enregistrement mono** » doit être activé pour un enregistrement en mono. L'espace mémoire nécessaire en sera réduit de moitié. L'activation est particulièrement judicieuse pour les commentaires car le microphone ne livre qu'un signal mono.
- Avec la fonction « **Ajustement en temps réel du taux d'échantillonnage au taux d'échantillonnage du projet actuel** », le taux d'échantillonnage du nouveau fichier à enregistrer est automatiquement adapté au taux d'échantillonnage de la piste sonore du diaporama actuel (que vous avez défini lors de l'enregistrement vidéo).

- **Réduction automatique du volume des autres pistes ("Ducking")** : si le son de votre diaporama est déjà réglé et que vous souhaitez ajouter des commentaires ou autres matériels sonores, activez dans le dialogue d'enregistrement « Réduction automatique du volume des autres pistes ». Ainsi, le volume des objets audio sur lesquels vous enregistrerez de nouveaux sons sera automatiquement réduit. Le procédé se base sur une courbe de volume configurée automatiquement : le volume est réduit/augmenté avant/ après l'enregistrement de telle façon que le volume général reste homogène. (La réduction du volume pendant le commentaire est également appelé « Ducking »).

### Options de réduction

**Intensité de la réduction** : vous pouvez ici déterminer de combien de dB (décibels) le volume doit être réduit. Un signal réduit de 6 dB est ressenti par l'oreille humaine comme environ deux fois moins fort que le signal de départ.

**Astuce** : selon le type de musique ou de son original, nous vous conseillons de tester différents paramétrages. Pour de la musique « calme » il suffit, dans la majorité des cas, de réduire de 6 dB; pour un son plus rythmé ou de la musique rock, il pourrait être judicieux de réduire d'avantage.

**Durée de la transition [sec.]** : vous indiquez ici en secondes le moment où le signal doit être réduit avant l'enregistrement ou bien moment où le signal doit être augmenté après l'enregistrement.

**Remarque** : les réductions du volume peuvent ensuite être corrigées dans les pistes. Pour en savoir plus, référez-vous au chapitre courbe du volume (voir page 125).

## Branchement des sources d'enregistrement

Il faut tout d'abord brancher la source d'enregistrement à la carte son. Pour cela, vous avez plusieurs possibilités qui dépendent de votre matériel :

- si vous souhaitez enregistrer de la musique depuis une chaîne stéréo, utilisez l'entrée Line-In de votre carte son. Si l'ampli de votre chaîne stéréo dispose de ports Line-out ou Aux-out, utilisez-les. Pour cela, branchez-les à l'entrée Line-In (bleue le plus souvent) de la carte son. La plupart du temps, l'ampli hi-fi dispose de ports Cinch et la carte son de ports mini-jack stéréo. Vous devez donc vous procurer un câble adapté avec deux prises Cinch et un mini-jack stéréo.
- Si l'ampli ne dispose pas de sorties séparées (à part les branchements pour haut-parleurs), vous pouvez utiliser le branchement des écouteurs pour l'enregistrement. Pour cela, en règle générale, vous avez besoin d'un câble muni de prises stéréo ou stéréo mini-jack. Ce branchement a l'avantage de permettre un réglage du niveau du signal de l'entrée écouteurs à l'aide d'un bouton de réglage du volume séparé. Cela dit, les ports pour écouteurs ne sont pas de très

bonne qualité. C'est pourquoi il est préférable d'utiliser les sorties Line-Out si vous en avez la possibilité.

- Si vous enregistrez des cassettes depuis des magnétophones, il est possible de relier le port Line-Out du magnétophone directement à l'entrée Line de la carte son.
- Pour les enregistrements de vinyles, ne branchez pas les sorties du tourne-disque directement à la carte son : le signal phono doit d'abord être pré-amplifié. Souvent, il ne reste plus qu'à passer par le port pour écouteurs ou par un pré-amplificateur externe.
- Si vous souhaitez enregistrer à l'aide d'un micro, branchez le micro avec l'entrée micro de la carte son (prise rouge le plus souvent).

## Ajustement du signal et enregistrement

L'enregistrement numérique par la carte son requiert lui aussi un réglage correct du volume pour obtenir une qualité sonore optimale.

Une fois que la source d'enregistrement est branchée à la carte son, ouvrez la boîte de dialogue d'enregistrement en cliquant sur le bouton rouge puis lancez la source de l'enregistrement.

Vous pouvez vérifier le volume à l'aide des LED de la boîte de dialogue d'enregistrement. Pour cela, il faut cocher la case « Afficher contrôle ».

Si il est trop élevé au point que des distorsions sonores surviennent, le signal entrant doit être réduit. Si vous avez raccordé la source audio via des branchements Line-out depuis l'amplificateur ou le magnétophone avec la carte son, cela peut avoir lieu uniquement en utilisant la fenêtre de mixage de votre carte son. La console de mixage est accessible directement depuis la boîte de dialogue d'enregistrement en cliquant sur le bouton « Contrôle ».

Si vous réduisez ici la sensibilité d'entrée à l'aide du curseur, vous réduisez simultanément la précision de la résolution avec laquelle le signal analogique est numérisé. Pour cette raison, il est préférable de régler ce curseur le plus haut possible.

Le passage présentant le volume le plus élevé est optimal pour l'ajustement. Il est recommandé de régler ce dernier au maximum. L'enregistrement proprement dit débute lorsque vous cliquez sur le bouton « Enregistrement » dans la fenêtre « Enregistrement audio ». À la fin de l'enregistrement, un message apparaît et vous demande si l'enregistrement doit être utilisé. Le matériel que vous venez d'enregistrer est alors placé dans la prochaine piste libre à la position actuelle du marqueur de lecture dans l'arrangement.

## Assistants et fonctions spéciales

Ce chapitre présente certaines fonctions spéciales particulièrement utiles.

### Créer un diaporama à l'aide de l'assistant

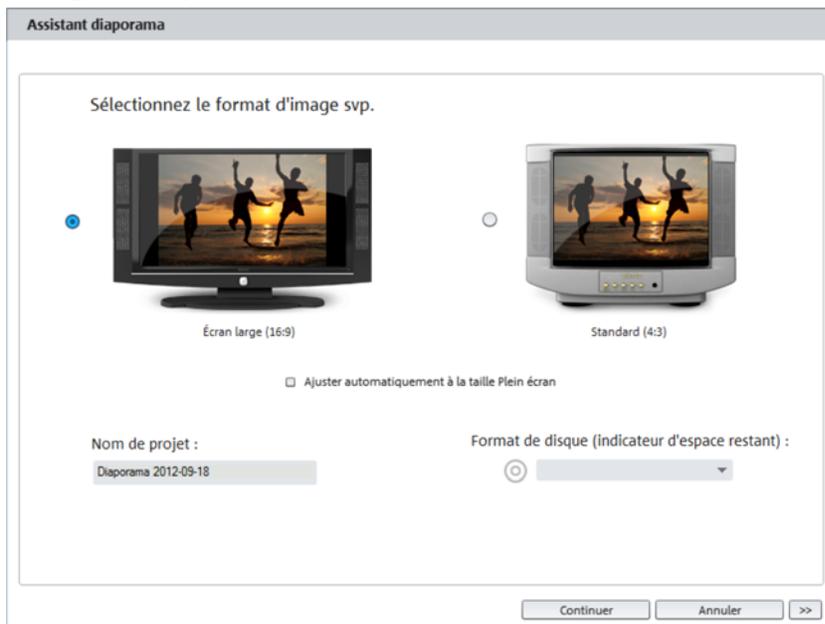
Réalisez rapidement et facilement des diaporamas de qualité à l'aide de l'assistant de diaporama. Vous pouvez y accéder depuis le menu « Éditer > Assistants » ou dans la boîte de dialogue d'accueil qui apparaît directement après le démarrage du programme.

L'assistant vous guide à travers toutes les étapes requises pour créer un diaporama.



Dans les boîtes de dialogue de sélection suivantes, d'autres remarques et astuces concernant les procédures possibles s'ouvrent lorsque vous cliquez sur ce bouton.

#### Configurer les paramètres



Définissez tout d'abord le rapport largeur/hauteur du projet. En outre, précisez comment MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe doit agir lorsque la taille des photos ne correspond pas au format du projet.

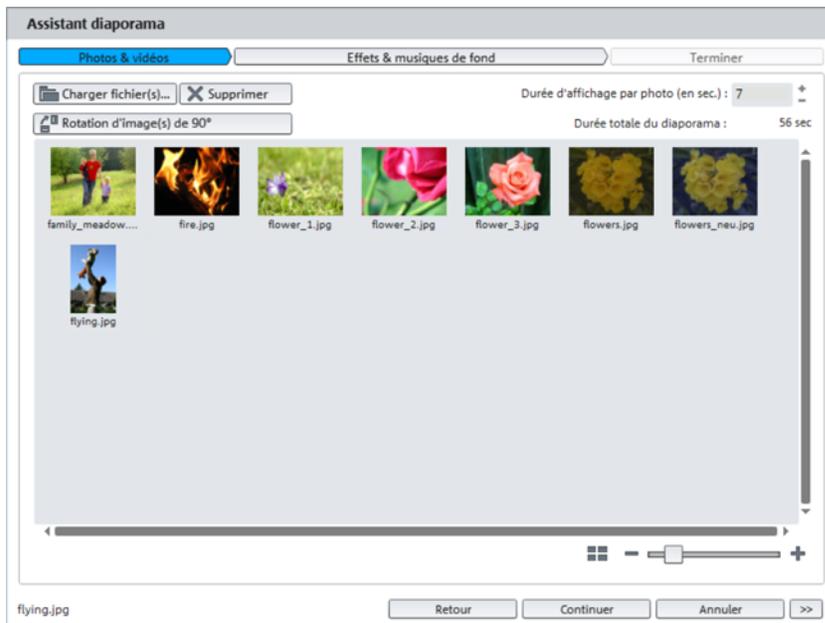
**Ajuster automatiquement les images au format plein écran :** les images qui ne correspondent pas au rapport largeur/hauteur du projet sont ajustées

automatiquement. Le zoom est réglé pour cela de façon à ce qu'il n'y ait pas de bande noire à gauche et à droite (ou en haut et en bas) de la photo.

**Nom du projet :** Indiquez ici un nom pour votre projet. Ce nom sera utilisé en tant que signature pré-réglée pour le disque à graver.

**Format du disque (indicateur d'espace restant) :** configurez ici le type de disque que vous préférez. MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe évalue la mémoire que le projet occupera sur le disque vierge correspondant. Vous trouvez cette indication sous le diaporama.

## Charger des photos



Sélectionnez les photos que vous souhaitez intégrer au projet via « Charger des fichiers... ». « Supprimer » permet de retirer les photos sélectionnées de la liste. L'ordre des photos peut être modifié par glisser-déposer.

**Durée d'affichage de chaque photo (secondes) :** les photos chargées sont affichées par défaut pendant la durée inscrite ici. Bien sûr, vous pouvez modifier ultérieurement la durée d'affichage de chaque photo.

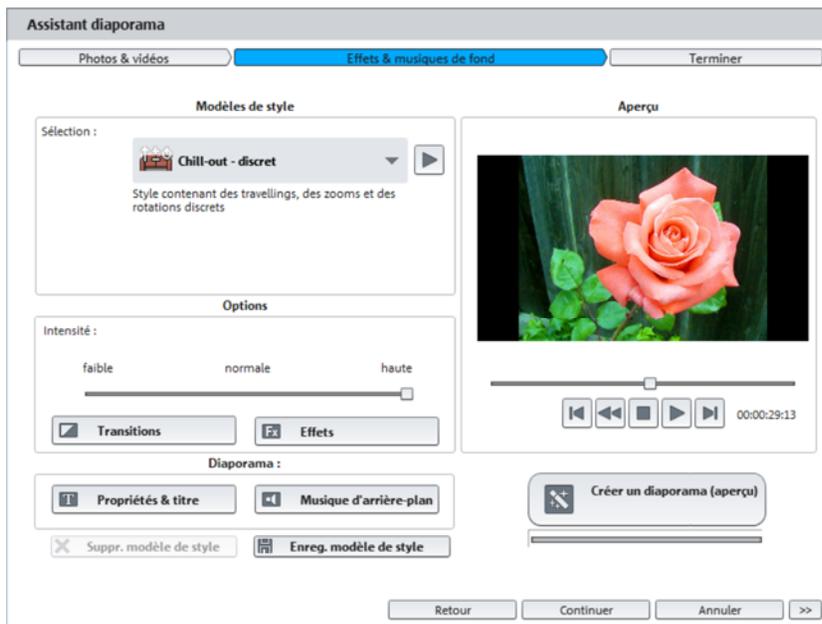
**Durée totale du diaporama :** une estimation de la durée totale du diaporama créé s'affiche ici. Elle s'adapte lorsque la durée d'affichage des photos est modifiée.

**Faire pivoter les photos de 90° :** les photos sont-elles au format portrait ou paysage ? Cette option vous permet, au besoin, de les positionner dans le bon sens.

**Remarque :** si vous chargez plus de 100 photos, l'assistant vous propose de créer plusieurs diaporamas. Lors de cette procédure, les photos sont triées en fonction de leurs dates de création à partir de données EXIF, si celles-ci sont disponibles. Dans le cas contraire, c'est la date de création du fichier qui sera utilisée.

**Remarque :** si vous chargez plus de 100 photos, l'assistant vous propose de créer plusieurs diaporamas. Lors de cette procédure, les photos seront triées en fonction de leurs dates de création à partir de données EXIF, si celles-ci sont disponibles. Dans le cas contraire, c'est la date de création du fichier qui sera utilisée.

## Définir des effets

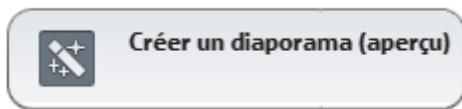


Choisissez ici celui des styles proposés qui vous paraît le plus adapté au thème de votre diaporama. Si vous ne désirez pas utiliser d'effet, sélectionnez dans la liste l'entrée « Pas d'effet ».

De plus, vous pouvez ajouter à votre diaporama diverses transitions ainsi que des effets et des génériques de début, du texte et une musique de fond.

Vous trouverez davantage d'informations concernant les paramètres d'effets sous « Slideshow Maker » (voir page 102).

## Terminer le nouveau diaporama



Cliquez ici pour créer le diaporama selon les spécifications choisies. Un aperçu est d'abord généré.

Après avoir cliqué sur « Suivant », vous avez la possibilité de poursuivre l'édition du diaporama manuellement ou de le graver immédiatement sur un disque. Pour cela, sélectionnez respectivement « Éditer le diaporama manuellement » ou « Ajouter un menu au diaporama et graver ».

Cliquez sur « OK » pour fermer l'assistant. Cliquez sur « Précédent » pour modifier le design du diaporama.

## Diviser un diaporama

Cet assistant vous guide pour diviser votre diaporama en plusieurs parties. Cela peut entre autres être utile par exemple si vous souhaitez créer un diaporama avec les photos de votre lieu de vacances et un autre avec vos photos du départ et de l'arrivée. Cela vous permet d'agencer vos photos de manière bien plus claire et de faciliter la navigation dans le menu de DVD.

Vous avez 3 possibilités :

**Regrouper les photos en fonction de la date de prise :** les photos sont automatiquement classées en sections chronologiques à l'aide de leur date de prise (jours ou semaines par exemple). Un diaporama est créé à partir d'une ou de plusieurs sections selon le nombre minimum de photos indiqué pour un diaporama.

**Créer un diaporama selon le nombre de photos :** indiquez le nombre de photos qu'un diaporama doit contenir.

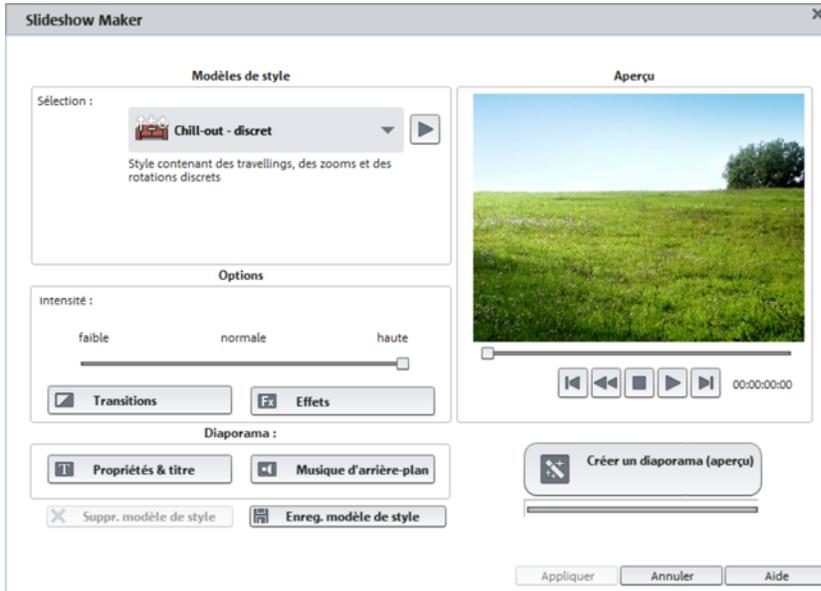
**Répartir les photos selon le nombre de diaporamas indiqué :** indiquez combien de diaporamas vous souhaitez créer. Veuillez noter que pour un grand nombre de diaporamas, chacun comprendra peu de photos.

# Slideshow Maker

Slideshow Maker est la solution idéale pour convertir automatiquement des images fixes en images animées et pour les agrémenter d'effets et d'une musique de fond.



Ouvrez Slideshow Maker depuis le menu « Éditer > Assistants » ou en utilisant le bouton dans la barre d'outils.



## Modèles de style

Sélectionnez ici un modèle qui vous convient.



Ce bouton permet de lire un exemple de diaporama avec le modèle de style sélectionné.

## Enregistrer/Supprimer les modèles de styles



**Enreg. modèle de style**

Les modèles que vous avez créés sont affichés dans la liste des modèles fournis.



**Suppr. modèle de style**

Si vous le souhaitez, vous pouvez les supprimer.

## Intensité

Cette commande permet de régler la part des objets vidéo et images qui sera affectée par les effets. Avec « Normal », il s'agira d'une part équilibrée, et avec « Faible » ou « Fort », les effets seront respectivement réduits ou intensifiés.

## Transitions



Ce bouton vous permet d'activer/de désactiver diverses transitions séparément.

Les curseurs de la boîte de dialogue des transitions permettent de régler la part des différents types de transitions.

**Durée des transitions :** définissez ici la durée des transitions en secondes.

**Les transitions 3D utilisent le mode Stereo 3D :** si cette option est activée, les transitions 3D utilisent le mode Stereo 3D.

**Fondus aléatoires :** les curseurs sont placés sur des valeurs aléatoires.

La touche de lecture située sous l'écran d'aperçu permet de visionner un aperçu.

## Effets



Ce bouton vous permet d'activer/de désactiver divers effets séparément.

Les curseurs de la boîte de dialogue permettent de doser les proportions de chaque type d'effet.

**Effets aléatoires :** les curseurs qui contrôlent les proportions des effets sont configurés sur un principe de fonctionnement aléatoire.

## Traitement intelligent de formats d'images précis

**Traitement intelligent de formats d'images précis :** les images panoramiques et les photos au format portrait peuvent être traitées de manière « intelligente ». Si cette option est activée, les images panoramiques et au format portrait sont agrémentées d'effets spécifiques à leurs formats. Ces effets peuvent être également activés ou désactivés dans l'affichage détaillé.

Si l'option est désélectionnée, les mêmes effets que ceux de toutes les autres images sont utilisés pour ces images.

## Propriétés & titre



### Durée du diaporama

**Durée prévue du film :** il s'agit d'une estimation de la durée du film obtenue après utilisation de Slideshow Maker.

**Musique disponible** : il s'agit de la durée totale de la musique actuellement sélectionnée. Sous Musique de fond, vous pouvez paramétrer précisément quels morceaux de musique doivent être utilisés.

**Ajuster la durée du diaporama à celle de la musique** : le programme va tenter d'adapter la durée des images à celle de la musique de fond. Si le diaporama est trop court, la musique sera coupée. Si le diaporama dure plus longtemps que la musique, celle-ci va être répétée.

**Ajuster la durée de la musique à celle du diaporama** : les objets photo sont configurés avec la durée indiquée ici : le diaporama en cours de création va être mis en musique. La musique après la fin du diaporama sera tout simplement supprimée.

### Intégrer des objets vidéo

**Éditer les vidéos** : si cette option est activée, les vidéos sont automatiquement dotées d'effets et de transitions.

**Durée** : définissez ici si la durée d'origine des vidéos doit être conservée ou plutôt raccourcie.

### Générique de début et de fin

Entrez ici les textes que vous souhaitez utiliser dans vos génériques de début et de fin.

**Texte personnalisé** : saisissez ici le texte souhaité pour les génériques de début ou de fin, qui sera ensuite ajouté par Slideshow Maker.

**Utiliser fichier** : vous avez la possibilité d'indiquer un modèle de titre, un fichier vidéo ou un fichier image qui seront ensuite utilisés en tant que tels.

**Remarque** : les titres créés avec Slideshow Maker peuvent bien sûr être post-édités (voir page 71) à tout moment.

### Grouper des enregistrements reliés

Si cette option est activée, le programme tente de détecter les résultats qui vont ensemble grâce aux dates de création des fichiers, puis de séparer visuellement les différents groupes. Lors de la détection des différents groupes de résultats, la période de tous les résultats sert de base pour obtenir une séparation correcte.

**Commencer le groupe avec fondu au noir** : Un fondu au noir est inséré entre les différents groupes de résultats.

**Commencer le groupe avec date/heure sous un fondu noir** : Un fondu au noir est inséré entre les différents groupes de résultats. De plus, pendant ce temps, un titre comportant des indications temporelles (ex. : 1er/2ème/3ème jour) s'affiche si les résultats s'étalent sur plusieurs jours.

**Commencer le groupe avec date/heure sous l'image :** Un fondu au noir est inséré entre les différents groupes de résultats. Un titre doté d'informations temporelles est inséré après le fondu au noir, 1er/2ème/3ème jour par exemple, lorsque les résultats s'étalent sur plusieurs jours.

### Musique d'arrière-plan



**Utiliser une musique de fond :** indiquez si vous souhaitez doter votre diaporama d'une musique de fond ou pas.

**Durée du diaporama :** indique la durée de lecture du diaporama créé.

**Musique disponible :** indique la durée de tous les morceaux de musique disponibles pouvant servir de musique de fond.

**Charger des fichiers :** ce point vous permet de charger les morceaux de musique de votre choix dans le projet. Vous pouvez également utiliser des fichiers MP3.

**Supprimer :** permet de supprimer du projet le morceau de musique sélectionné à gauche dans la fenêtre de projet.

Veillez noter que la chanson est uniquement supprimée du projet, pas de votre disque dur !

**Ajout aléatoire :** permet de charger dans le diaporama des morceaux de musique du dossier « Musique de diaporama » de manière aléatoire.

**Préécoute :** cliquez sur ce bouton pour écouter le morceau de musique sélectionné dans la fenêtre de projet.

**Ordre aléatoire de la musique de fond lors du changement de modèle de style :** si vous changez d'avis avant de finaliser votre diaporama et que vous souhaitez utiliser un autre modèle de style, l'agencement des morceaux de musique est alors modifié de manière aléatoire.

Astuce : vous pouvez également définir vous-même l'ordre des morceaux de musique en effectuant des glisser-déposer dans la fenêtre de projet !

**Balance :** si votre diaporama comporte également des vidéos, vous pouvez vous servir du curseur pour modifier le volume par rapport à la musique de fond. Si vous souhaitez entendre davantage la musique, déplacez le curseur vers la gauche. Si, à l'inverse, vous souhaitez placer davantage le son de la vidéo au premier plan, déplacez simplement le curseur plus vers la droite.

**Conseil** : les morceaux de musique qui se trouvent dans la quatrième piste sont listés avec les morceaux de musique de fond et seront utilisés si vous ne les supprimez pas explicitement.

### Créer un diaporama



**Créer un diaporama (aperçu)**

Après avoir procédé à tous les paramétrages, cliquez sur ce bouton pour créer le diaporama.

Si le résultat ne correspond pas à vos attentes, vous pouvez cliquer sur **Annuler** et les modifications ne seront pas prises en compte. Vous pouvez alors rééditer les paramètres ou sélectionner un autre modèle de style puis cliquer à nouveau sur Créer un diaporama.

# MAGIX Soundtrack Maker

MAGIX Soundtrack Maker produit automatiquement des morceaux de musique correspondant à l'ambiance indiquée. Pour ouvrir MAGIX Soundtrack Maker, allez dans le menu « Éditer > Assistants ».

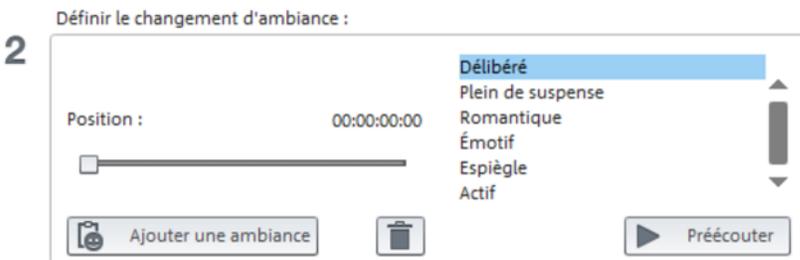
## Sélection du style musical



Tout d'abord, sélectionnez un style de musique. L'entrée « Acheter d'autres styles en ligne » ouvre le MAGIX Catalogue médias en ligne. Ce service met en vente plein d'autres styles musicaux pour MAGIX Soundtrack Maker.

L'option « Appliquer uniquement entre les marqueurs de début et de fin » vous permet de limiter la durée de la musique de fond à créer. Vous pouvez également définir les marqueurs de début et de fin (voir page 45) avec les boutons gauche et droit de la souris, quand MAGIX Soundtrack Maker est ouvert.

## Définition du changement d'ambiance



Dans la liste, vous pouvez choisir parmi les ambiances disponibles.

**Préécouter** : vous permet d'avoir un aperçu de l'ambiance sélectionnée.

**Position** : les réglettes de position vous permettent d'atteindre certaines positions afin de positionner les ambiances à des moments précis. Vous pouvez également procéder en déplaçant le marqueur de début avec le bouton gauche de la souris. Simultanément, vous voyez l'aperçu dans le moniteur vidéo.

**Ajouter une ambiance** : ce bouton vous permet d'insérer l'ambiance choisie à la position actuelle. Ensuite, MAGIX Soundtrack Maker vous suggère une nouvelle position pour l'ambiance suivante, en repositionnant le curseur de position. Vous pouvez naturellement définir une autre position et ajouter d'autres ambiances.

**Supprimer une ambiance** : l'ambiance actuelle est supprimée.

## Création d'une musique de fond



Un clic sur « Créer une piste sonore » génère une nouvelle piste audio. L'état de la création s'affiche sous « Progression de l'édition ».

### Variations

Si la musique de fond créée ne vous plaît pas, vous pouvez créer des variations.

Ces variations peuvent être appliquées à toute la musique de fond ou seulement à une ambiance.

- Si vous souhaitez appliquer les variations à toute la musique de fond, cliquez simplement sur « Créer une variation ».
- Si vous souhaitez les appliquer uniquement à une ambiance déterminée, vous devez d'abord atteindre cette ambiance avec la réglette de position dans la boîte de dialogue (ou avec le marqueur de début).-Activez l'option « Varier uniquement l'ambiance sélectionnée ». Cliquez ensuite sur « Créer une variation ».

## Module de remixage - détection du tempo & reconnaissance des mesures

L'adaptation du montage musical vous permet de synchroniser automatiquement avec le rythme d'une musique la durée d'affichage de photos ou le changement de plan de vidéos, p. ex. pour synchroniser des séquences d'images avec la musique pour un clip musical. Vous pouvez l'activer depuis le menu « Éditer > Assistants ».

Afin de pouvoir effectuer une adaptation du montage musical, la musique doit d'abord être pourvue d'informations concernant le tempo et la mesure. À cette fin, vous pouvez utiliser le Module de remixage qui analyse le morceau de votre choix pour le doter d'informations pertinentes. La base de cette procédure est la vitesse du rythme, mesurée en BPM (Beats Per Minute = battements par minute).

### Préparation

Avant d'ouvrir l'assistant de reconnaissance de tempo, le marqueur de début (S) doit être placé dans l'arrangeur à la position où doit débiter la détection. Lorsque le morceau contient une longue intro ne comprenant pas de rythme, mais uniquement un son doux synthétique par exemple, le marqueur de début devrait être placé après l'intro.

En règle générale, l'assistant de reconnaissance de tempo ne devrait s'utiliser que pour des musiques rythmiques.

De plus, il vaudrait mieux placer le marqueur de début juste avant un battement de noire ou, encore mieux, avant le premier temps d'une mesure.

Lorsque le marqueur de début se trouve avant l'objet audio, l'objet sera contrôlé dans son ensemble.

Si vous souhaitez abrégé la détection, il suffit de raccourcir l'objet à l'aide des poignées au bout de l'objet.

### Vérification de la détection automatique du tempo

La chanson doit remplir les trois conditions suivantes pour pouvoir être correctement analysée :

- Elle doit faire plus de 15 secondes.
- Elle doit comporter une musique « rythmée » (sur laquelle on peut danser).
- Elle doit être disponible dans un format stéréo.

L'analyse se fait en quatre étapes :

**Étape 1 :** vérification du marqueur de début

**Étape 2 :** détection du tempo

**Étape 3 :** définition des débuts de mesure

**Étape 4 :** application de la détection du tempo et de la reconnaissance des mesures

### Étape 1 : vérification du marqueur de début

Avant de lancer l'analyse, placez le marqueur de début dans le projet à la position à laquelle le matériel rythmique commence. Ici, par exemple, après l'intro. Si l'assistant ne parvient à détecter aucune information rythmique, dans un premier temps, il vous demande si le marqueur de début se trouve après l'intro. Vous pouvez le déplacer à une position appropriée dans la boîte de dialogue.

Si le début du morceau de musique ne contient pas de structure rythmique, le programme vous demande si vous souhaitez déplacer le marqueur de début.

### Étape 2 : vérification de la détection automatique du tempo

Le module de remixage commence ensuite l'analyse du matériel audio et tente de déterminer le tempo. L'objet est lu et vous entendez un clic de métronome régulier tandis que des barres de temps vertes numérotées apparaissent dans l'affichage sinusoïdal.

À gauche, sous l'affichage sinusoïdal, vous avez un affichage qui indique le tempo trouvé en BPM. Au centre, un petit module de navigation est à votre disposition pour faciliter la navigation. Le curseur sert de commande de position. Pour contrôler le volume du métronome, un autre curseur se trouve sur la droite, ainsi qu'une case « Muet » servant à couper le son.

La détection automatique du tempo ne réussit pas toujours d'emblée. Si les clics du métronome ne retentissent pas au rythme de la musique, cliquez sur le bouton « Non » dans la partie supérieure de la boîte de dialogue, vous accéderez ensuite à la saisie manuelle du tempo.

Pour la correction du tempo du métronome et d'un éventuel décalage temporel entre les clics de métronome, vous disposez du bouton « Battre le tempo » et de la correction du tempo :

**Correction du tempo :** le module de remixage vous propose différents tempos. Le tempo que le module de remixage considère comme le plus probable est paramétré par défaut. Si le tempo identifié ne convient pas, choisissez-en un autre qui convient dans la liste. Lors de la prochaine lecture de l'objet, les clics du métronome devraient être correctement synchronisés.

**Correction en/hors cadence :** maintenant, il est encore possible que le tempo soit bon, mais que les battements soient décalés. Aidez-vous de la « Correction en/hors cadence » qui vous offre des alternatives afin de placer les battements de la mesure en fonction de la complexité du rythme. Essayez les alternatives jusqu'à ce que vous entendiez les clics du métronome tomber sur les temps.

**Battre le tempo :** outre la sélection du tempo dans « Correction du tempo », vous pouvez cliquer en rythme sur le bouton « Battre le tempo » ou appuyer sur la **touche « T »** de votre clavier. Des lignes bleues supplémentaires apparaissent alors dans

l'affichage sinusoïdal. Après au moins 4 clics sur le bouton, le module de remixage tente de sélectionner le bon tempo dans la liste de la zone « Correction du tempo ». L'affichage à côté du bouton « Batre le tempo » indique la valeur actuelle. Cliquez sur « Batre le tempo » jusqu'à ce que le voyant rouge « Unlocked » (débloqué) se transforme en voyant vert « Locked » (bloqué).

Avec la **touche « O »**, vous pouvez placer les temps manuellement pendant la lecture. Les marqueurs environnants seront automatiquement supprimés de façon à ce que le tempo réglé soit strictement conservé.

Avec la souris, vous pouvez déplacer individuellement les marqueurs. Si vous maintenez en même temps la touche « Ctrl » enfoncée, tous les marqueurs suivants sont déplacés avec le marqueur actuel.

Si les clics du métronome coïncident avec les temps de la musique, vous pouvez passer à l'étape suivante.

### **Étape 3 : définir le début de la mesure et le style de mesure**

Réglez d'abord le type de mesure. La mesure 4/4 est toujours pré-réglée. Corrigez maintenant le début de la mesure si nécessaire. Le premier temps de la mesure doit toujours coïncider avec le clic de métronome accentué ou avec la ligne rouge dans l'affichage sinusoïdal.

Vous pouvez réaliser la correction en une seule étape : si vous entendez le début de la mesure, cliquez sur le bouton « **Batre sur 1** » ou appuyez sur la **touche « T »** de votre clavier.

Sinon, vous pouvez également choisir directement dans la boîte de dialogue de combien de temps le premier temps doit être reculé.

En appuyant sur la **touche « O »**, vous pouvez également indiquer la position du début de la mesure (le premier temps) lors de la lecture. Cela vous donne un moyen efficace de corriger le début des mesures des sections longues.

Si les débuts de mesure du morceau tombent désormais bien, effectuez la dernière étape.

### **Étape 4 : appliquer**

Dans cette dernière étape, vous appliquez les informations musicales au matériel audio.

Sur la base de ces informations, les coupes des photos de la piste 1 sont corrigées.



## Exporter

Ouvre les options d'exportation (voir page 157).

## Création d'itinéraires animés

Les itinéraires animés vous permettent de créer rapidement des cartes avec des trajets animés. Pour lancer l'animation de votre itinéraire, cliquez sur « Media Pool > Importation > Outils MAGIX > Itinéraire... ».

Si vous avez importé des photos avec informations de lieu (GPS Geotag) dans votre film, vous pouvez créer un itinéraire automatiquement ; celui-ci sera ajouté entre les images avec des effets de fondu.

- Placez l'image de départ et l'image de la destination directement côte à côte dans le film et sélectionnez la première image.
- Démarrez l'itinéraire animé. Les lieux sont placés automatiquement sur la carte.
- Cliquez ensuite sur « Animation », enregistrez l'itinéraire au format vidéo puis fermez l'itinéraire animé. La vidéo de l'itinéraire est automatiquement insérée entre les deux photos dotée d'effets de fondu.

Si vous n'avez pas d'images avec informations de lieu, l'animation d'itinéraire démarre sans lieux prédéfinis. Sélectionnez les endroits souhaités vous-même sur la carte pour exporter ensuite cet itinéraire.

### Interface du module de création d'itinéraires animés



- 1 **Carte** : le matériel cartographique du site [openstreetmap.com](http://openstreetmap.com) est affiché.
- 2 **Lieux indiqués** : tous les lieux que vous recherchez ou que vous marquez vous-même sur la carte sont affichés dans la liste et représentés par une épingle sur la carte.
- 3 **Portion de carte + zoom** : les flèches vous permettent de vous déplacer sur la carte. Le zoom permet d'agrandir la portion actuelle (+) afin de visualiser plus de détails ou de dézoomer (-) pour un meilleur aperçu général.
- 4 **Afficher les lignes** : si deux emplacements au moins sont marqués sur le plan, cette fonction apparaît et permet de relier les lieux. Vous pouvez définir la couleur et l'épaisseur des lignes.
- 5 **Animation** : vous pouvez animer votre itinéraire et l'enregistrer en tant que vidéo au format WMV.
- 6 **Enregistrer image** : vous pouvez enregistrer l'extrait actuel de la carte en tant qu'image au format PNG, BMP, JPG ou TIFF.

### Placer des lieux sur la carte

Vous avez plusieurs possibilités pour spécifier des lieux sur la carte et créer ainsi un itinéraire.

**Remarque** : selon le nombre de lieux que vous sélectionnez et selon l'endroit où ils se trouvent, la portion de carte s'adapte. Si vous souhaitez obtenir plus de détails sur un lieu précis, il suffit de zoomer en utilisant la touche « + » du pavé numérique de votre clavier ou la molette de la souris en affichage détaillé.

### Chercher et sélectionner des lieux automatiquement

1. Sous « Lieux », cliquez sur le bouton + afin de créer une nouvelle entrée. Celle-ci apparaît colorée en bleu dans la liste des lieux déjà existants.
2. Saisissez le nom du lieu souhaité et pressez la touche Entrée. Le lieu est alors affiché sur la carte. Un marqueur supplémentaire est placé pour le début et la fin de l'itinéraire.

**Remarque** : si la recherche livre plusieurs résultats, une liste avec tous les lieux possibles s'ouvre. Un clic sur le lieu souhaité confirme ce dernier.



Si vous souhaitez doter d'un marqueur spécifique des étapes intermédiaires importantes sur l'itinéraire, cliquez sur le symbole de marqueur dans les propriétés (roue dentée) du lieu.

## Placer manuellement un lieu

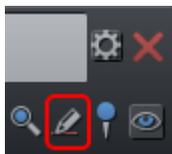
1. Cliquez sur la carte pour déplacer la portion de carte et maintenez le bouton de la souris enfoncé afin que le lieu souhaité soit visible.



2. Sous « Lieux », cliquez sur ce bouton afin d'activer la saisie manuelle de lieux ou utilisez le raccourci clavier « M ».

3. Cliquez sur le lieu de destination sur la carte. Une entrée est créée dans la liste.

## Renommer les lieux



Dans les propriétés (roue dentée) d'un lieu, vous pouvez renommer celui-ci sans le modifier sur la carte.

## Chercher de nouveau un lieu



Si un lieu est incorrect, vous pouvez rechercher ici un nouveau lieu et la position du marqueur s'adapte automatiquement.

Entrez le nouveau nom dans le champ de saisie et cliquez sur la loupe ou pressez la touche Entrée.

## Importer un fichier GPX



Si vous avez créé un itinéraire à l'aide d'un périphérique GPS et l'avez sauvegardé au format GPX, vous pouvez l'importer ici afin d'afficher l'itinéraire sur la carte.

**Remarque :** selon l'étendue de l'itinéraire, l'importation et l'affichage peuvent prendre un certain temps.

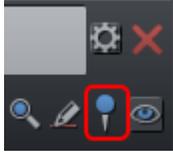
## Ajuster & supprimer des lieux

### Ajuster l'ordre des lieux

L'ordre des lieux dans la liste correspond à l'ordre dans lequel vous les avez saisis. Vous pouvez ajuster les étapes de l'itinéraire en sélectionnant un lieu dans la liste et en le déplaçant à une nouvelle position (en relâchant la souris). L'itinéraire est alors ajusté sur la carte. Ceci est particulièrement visible lorsque vous avez activé la ligne (voir page 118) afin de mieux illustrer l'itinéraire.

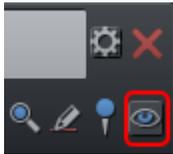
## Ajuster la position du lieu

Vous pouvez ajuster les lieux d'un itinéraire en sélectionnant le marqueur de lieu dans la carte à l'aide de la souris (en maintenant le bouton enfoncé) puis en le déplaçant à la nouvelle position. Le marqueur est alors déplacé, l'itinéraire est ajusté et le nouveau nom du lieu est modifié automatiquement dans la liste.



**Remarque :** si le marqueur de lieu n'est pas affiché, activez-le dans les propriétés (roue dentée) du lieu en cliquant sur l'icône du marqueur.

## Masquer un lieu



Cliquez sur l'œil sous les propriétés (roue dentée) d'un lieu. Le lieu reste dans la liste mais il est masqué sur la carte ainsi que dans l'itinéraire. En cliquant à nouveau sur cet œil, le lieu sera affiché à nouveau.

## Supprimer un lieu de la liste



Afin de supprimer un lieu de la liste et de l'itinéraire, cliquez sur ce bouton situé après le lieu.

## Enregistrer & charger un itinéraire

Vous pouvez sauvegarder la liste entière de vos lieux sélectionnés afin de pouvoir la recharger ultérieurement sans avoir à rechercher et à sélectionner de nouveau tous les lieux.

### Sauvegarder la liste



- Sous « Lieux », cliquez sur ce bouton ou utilisez le raccourci clavier Ctrl + S.
- Dans la boîte de dialogue qui apparaît, saisissez l'emplacement de sauvegarde et le nom pour la liste de lieux.
- Cliquez sur « Sauvegarder » afin d'enregistrer la liste et de fermer la boîte de dialogue.

### Ouvrir la liste



- Pour ouvrir une liste de lieux enregistrée, cliquez sur ce bouton sous « Lieux » ou utilisez le raccourci clavier Ctrl + O.
- Dans la boîte de dialogue qui apparaît, naviguez jusqu'à l'emplacement de sauvegarde et sélectionnez la liste de lieux.
- Cliquez sur « Ouvrir » pour fermer la boîte de dialogue et la liste comportant les lieux souhaités va apparaître.

## Ajuster la portion de carte



Ces boutons permettent de déplacer la portion de la carte vers le haut (nord), la droite (est), le bas (sud) ou la gauche (ouest).

Les touches fléchées de votre clavier permettent d'accéder aux mêmes fonctions.

Un clic sur le point entre les flèches déplace la portion de sorte que le lieu sélectionné soit placé au milieu.



Zoomez (+) ou dézoomez (-) dans/hors de la carte. Les touches « + » et « - » de votre clavier ou la molette de la souris vous permettent aussi d'utiliser le zoom.



Si vous souhaitez afficher tous les lieux sélectionnés et réaliser un zoom avant dans la carte aussi grand que possible, cliquez sur ce bouton et la portion de carte s'actualise automatiquement.



Si vous souhaitez afficher l'itinéraire sans les marqueurs de lieux, cliquez ici pour masquer les épingles. En cliquant à nouveau, elles s'afficheront.

## Afficher les lignes (relier les lieux)

Si vous sélectionnez au moins deux lieux, la fonction « Afficher les lignes » apparaît au-dessus de la carte. Ainsi, vous pouvez relier les lieux présents sur la carte à l'aide d'une ligne pour mieux illustrer l'itinéraire.



Cliquez sur cette icône pour afficher une ligne entre les différents lieux. Les fonctions de transparence, d'épaisseur et de couleur des lignes sont disponibles sur la droite.

**Astuce :** l'ordre des lieux dans la liste correspond à l'ordre dans lequel vous les avez saisis. Vous pouvez ajuster les étapes de l'itinéraire en sélectionnant un lieu dans la liste et en le déplaçant à une nouvelle position (en relâchant la souris). L'itinéraire est ajusté sur la carte et la nouvelle ligne apparaît.

**Masquer la ligne :** pour masquer la ligne, cliquez une nouvelle fois sur le bouton sous « Lignes ».



**Épaisseur et transparence des lignes :** utilisez ces curseurs pour modifier la transparence (curseur gauche) et l'épaisseur des lignes (curseur droit).

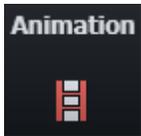


**Couleur de ligne :** définissez la couleur souhaitée en utilisant le curseur et la palette de couleurs.

**Astuce :** vous pouvez également créer une ligne animée dans la section « Animation » (voir page 119) et l'enregistrer en tant que vidéo.

## Animation

Lorsque deux lieux ou plus sont sélectionnés, la fonction « Animation » s'affiche.



Cette fonction vous permet de créer des itinéraires animés et de les enregistrer comme films au format WMV afin de les intégrer à un film de vacances ou de les envoyer par exemple.

**Défiler dans la carte :** si vous activez la fonction « Défiler dans la carte », celle-ci s'anime et se déplace d'un lieu à l'autre lorsque vous lancez l'animation.

**Animer les lignes :** la ligne de liaison démarre au premier lieu, se termine au dernier lieu sélectionné et apparaît étape par étape. Elle est aussi rapide qu'un objet animé.

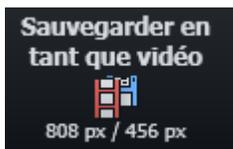
**Animation douce :** l'animation débute plus lentement, puis accélère et ralentit à nouveau à l'approche d'un nouveau lieu.

**Animer un objet :** vous pouvez sélectionner un objet qui doit se déplacer sur votre itinéraire, une voiture ou un avion par exemple.

**Durée en secondes :** vous pouvez ajuster la durée de l'animation selon la longueur de l'itinéraire. Entrez les secondes dans le champ de saisie puis testez à l'aide de l'aperçu si l'animation se déroule comme vous le souhaitez.



**Aperçu :** avant d'enregistrer une animation en tant que vidéo, testez si l'animation se déroule comme vous le souhaitez en cliquant sur Lecture.



Cliquez sur ce bouton pour enregistrer l'animation en tant que vidéo WMV. Veuillez tout d'abord indiquer l'emplacement de sauvegarde et le nom de la vidéo.

**Remarque :** ce bouton vous permet de voir la hauteur et la largeur de la vidéo. Ces valeurs sont ajustées dès que vous modifiez la taille de la fenêtre ou que vous affichez/masquez la liste des lieux (clic sur la flèche « Lieux »).

**Masquer :** cliquez sur « Quitter » pour fermer l'interface d'animation.

### Créer une image à partir de la carte

Vous avez la possibilité de créer une image à partir d'une portion de carte (y compris avec ses lieux) afin de l'imprimer par exemple.

**1<sup>er</sup> étape :** zoomez dans la carte jusqu'à ce que vous puissiez visualiser les détails souhaités.



**2<sup>e</sup> étape :** cliquez sur ce bouton (raccourci clavier « Ctrl + E ») et indiquez dans la boîte de dialogue qui apparaît alors un emplacement de sauvegarde ainsi que le nom de l'image. Sélectionnez également le format de fichier souhaité pour l'image.

**Remarque :** ce bouton vous permet de voir la hauteur et la largeur de l'image. Ces valeurs sont ajustées dès que vous modifiez la taille de la fenêtre ou que vous affichez/masquez la liste des lieux (clic sur la flèche « Lieux »).

**3<sup>e</sup> étape :** cliquez sur « Enregistrer » afin de créer l'image et de fermer la boîte de dialogue.



Si besoin, vous avez la possibilité de masquer la liste de lieux sur la gauche de la fenêtre afin d'obtenir une vue plus étendue de la carte.

Un clic supplémentaire sur ce symbole en forme d'œil permet d'afficher à nouveau la liste des lieux.

**Raccourcis clavier**

Marquage manuel de lieux	M
Zoom avant dans la carte	Touche + du pavé numérique
Zoom arrière de la carte	Touche - du pavé numérique
Enregistrer la liste de lieux	Ctrl + S
Charger la liste de lieux	Ctrl + O
Sauvegarder une portion de carte (avec marquages de lieux également) en tant qu'image	Ctrl + E
Déplacer la portion de carte vers le nord (vers le haut)	Flèche vers le haut
Déplacer la portion de carte vers l'est (vers la droite)	Flèche droite
Déplacer la portion de carte vers le sud (vers le bas)	Flèche vers le bas
Déplacer la portion de carte vers l'ouest (vers la gauche)	Flèche gauche
Annuler l'exportation vidéo	Echap

## Modèles de film

MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe vous fournit des projets de bandes-annonces prêts à l'emploi sur des thèmes divers (par exemple action, documentaire, voyage...) pour lesquels vous pouvez remplir les emplacements d'objets intégrés avec vos propres photos. De cette manière, les photos sélectionnées sont insérées dans un cadre comprenant de la musique, une intro et des titres, et elles sont préparées de manière à obtenir une bande-annonce à effet choc garanti. Vous pouvez soit sélectionner les bandes-annonces de films directement lors de la création d'un nouveau projet, soit les retrouver dans le Media Pool sous « Médias ». Double-cliquez sur un modèle pour l'ouvrir en mode Storyboard.

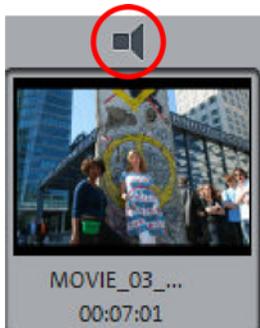
### Insertion de vos propres contenus

Après avoir chargé une bande-annonce de film, vous voyez la structure proposée dans le Storyboard.



Vous pouvez maintenant y insérer vos contenus. Insérez vos photos ou vos vidéos dans les emplacements d'objets par glisser-déposer depuis le Media Pool. Les noms des emplacements d'objets vous renseignent sur le type de contenus à y insérer (« Groupe » par exemple).

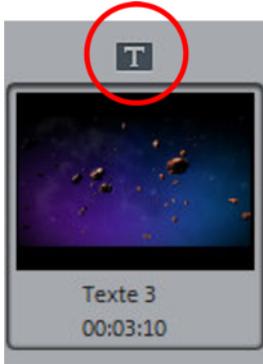
### Pistes audio du matériel inséré



Les modèles de films disposent de leur propre bande son. La piste son du matériel inséré est, quant à elle, désactivée (muette). Vous pouvez cependant la réactiver en cliquant sur le symbole du haut-parleur dans l'image d'aperçu.

Un curseur de volume apparaît alors, grâce auquel vous pouvez régler le volume de la piste du son d'origine du matériel inséré.

## Création de titres



Pour modifier un titre fourni avec le programme, cliquez sur le symbole du T dans l'image d'aperçu.

Vous pouvez maintenant saisir le texte de votre choix dans l'éditeur de titres (voir page 73).

## Créer une image panoramique

Cette fonction spéciale est disponible sous « Effets > Créer une image panoramique » pour les photos sélectionnées. Vous pouvez ainsi assembler plusieurs images pour former une image panoramique. Ou bien laissez libre cours à votre imagination pour assembler tout ce que vous voulez comme bon vous semble.

**Astuce :** optimisez si possible vos photos au préalable afin que les transitions ne soient pas visibles dans l'image panoramique finale.

### Sélectionner des photos pour l'image panoramique

En maintenant la touche Maj enfoncée, cliquez tour à tour sur les images à partir desquelles vous souhaitez créer une image panoramique. Cliquez ensuite sur l'option «Créer une photo panoramique » dans le menu « Effets » (voir page 179).

### Inverser l'ordre des photos pour l'image panoramique

Parfois, certaines photos sont chargées par erreur dans le mauvais ordre. Pour mettre les photos dans le bon ordre, cliquez sur le bouton « Inverser l'ordre ».

### Paramètres d'image panoramique

**Ne pas appliquer de travelling sur l'image panoramique :** l'image panoramique est entièrement affichée dans votre diaporama. Cette option produit moins d'effet qu'un travelling sur l'image, mais elle est appropriée pour contempler dans son ensemble l'étendue d'un paysage ou le magnifique panorama d'une ville.

**Travelling automatique de gauche à droite/de droite à gauche :** un zoom est effectué sur l'image panoramique terminée lorsque l'on visionne le diaporama finalisé. De plus, la position de la caméra « glisse » d'un bord d'image à l'autre. Ainsi, d'un côté, l'image panoramique n'est pas entièrement représentée, mais d'un autre côté, vous pouvez voir chacun des détails lors du visionnage.

## Calcul de l'image panoramique

Cliquez sur « Créer » et l'image panoramique va être calculée. Cela peut durer un certain temps en fonction de la résolution et du nombre de photos d'origine. Les photos d'origine sont remplacées dans le diaporama par l'image panoramique créée. Vos fichiers d'origine sont conservés sur le disque dur.

**Remarque :** vous pouvez créer une image panoramique à partir de 6 photos maximum. Cliquez sur « Plus de possibilités » pour en savoir plus sur la mise à niveau.



*Créer un panorama avec 2 images.*

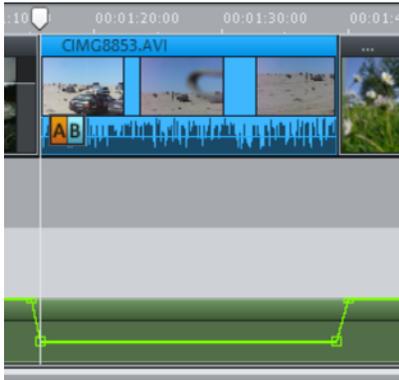
## Réduction automatique du volume

Si vous avez doté votre diaporama d'une musique de fond ou si vous avez arrangé dans un collage plusieurs vidéos à lire simultanément, vous pouvez définir une piste audio qui sera « le son de premier plan » : pour cela, il suffit de baisser le volume de toutes les autres pistes audio.

Utilisez pour cela la réduction du volume du menu « Effets ».

1. Sélectionnez la vidéo que vous souhaitez entendre mieux que les autres.
2. Allez au menu « Effets > Réduction du volume ». La boîte de dialogue « Réduction du volume des autres pistes » s'ouvre.
  - Choisissez faible, moyenne ou forte afin de baisser le volume de toutes les autres pistes audio en conséquence.
  - Indiquez la durée du fondu : quelle longueur doit avoir la plage durant laquelle le volume de toutes les autres pistes audio doit être baissé ou rétabli.
  - Si vous souhaitez uniquement baisser le volume des pistes audio d'autres vidéos mais pas celui des fichiers purement audio tels que la musique de fond, cochez la case « Baisser le volume des vidéos uniquement ».

- Confirmez avec « OK ». Le volume de la piste audio de la vidéo sélectionnée sera le plus élevé. Si du matériel purement audio est placé sur la quatrième piste, la courbe du volume s'affiche et vous pouvez voir la plage dont le volume est baissé. Vous pouvez également modifier la baisse manuellement en utilisant les poignées.



Si vous souhaitez réinitialiser entièrement ces modifications, sélectionnez les objets modifiés et sélectionnez « Effets > Courbe du volume > Réinitialiser ».

## Réduction manuelle du volume

1. Dans le menu contextuel de la piste audio, sélectionnez l'entrée « Afficher la courbe de volume ». Elle s'affiche en tant que ligne de couleur au-dessus de l'objet.
2. Double-cliquez sur la courbe à l'endroit où vous souhaitez placer un point d'automation.
  - Pour une courbe de volume simple, par exemple une réduction, vous avez besoin de 2 points d'automation (un point de départ et un point d'arrivée). Vous avez donc besoin de 4 points d'automation pour retourner au volume normal après la baisse du volume.
  - Vous pouvez déplacer les points de la courbe très facilement par simple glisser-déposer, le curseur de la souris prend alors l'aspect d'une croix.
  - Un autre double-clic sur un point d'automation supprime celui-ci.

**Remarque :** il est possible de créer des courbes de volume automatiques lors d'enregistrements audio si l'option Réduction du volume (« Ducking ») (voir page 96) est activée.

## Stereo3D

MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe permet l'édition et la création de vidéos et de photos en 3D. Nous allons dans un premier temps présenter les principes de base et les règles d'or de ce thème complexe. Nous verrons ensuite en détail les différentes étapes de travail.

**Remarque sur l'utilisation de matériel en 3D :** certaines personnes peuvent ressentir des malaises (p. ex. maux de tête, sensation de surmenage, épuisement des yeux ou nausées) lorsqu'elles visionnent des vidéos en 3D. C'est pourquoi nous recommandons de faire régulièrement des pauses. En outre, en cas d'apparition de symptômes, l'utilisateur doit immédiatement stopper le visionnage et consulter un médecin ou un ophtalmologiste. De même, une mauvaise utilisation lors la production de contenus en 3D peut provoquer l'apparition des mêmes symptômes.

**Avertissement pour les jeunes enfants :** l'acuité visuelle des jeunes enfants (en particulier les moins de 6 ans) est encore en cours de développement. Nous recommandons de consulter un médecin ou un ophtalmologiste avant d'autoriser de jeunes enfants à visionner des vidéos en 3D.

## Principes du 3D

L'œil humain enregistre les objets en 2 perspectives, notre cerveau effectue un « calcul » pour produire l'image que nous voyons. De cette manière, nous pouvons reconnaître l'éloignement et la position d'un objet. C'est la raison pour laquelle le matériel en 3D que vous souhaitez éditer devrait être photographié selon cet idéal.

### Visionner en 3D

Un écran courant ou un simple téléviseur peut représenter des images en 2 dimensions seulement, c'est pourquoi des techniques différentes ont été développées afin de percevoir les images en 3D. Toutes les techniques ont jusqu'à présent un point commun : des lunettes spéciales sont requises pour livrer des informations différentes à l'œil gauche et à l'œil droit. Nous verrons ces techniques en détail plus tard.

### Trois règles d'or

- **Limites à respecter lors de l'enregistrement/la photo :** pour réaliser une photo en 3D (voir page 127) contenant des informations de profondeur naturelles, il est nécessaire de respecter certaines limites. La règle la plus importante consiste à ne pas dépasser le seuil inférieur du point de la distance focale minimale. Ce point correspond au point de l'image le plus proche de la caméra.
- **Encadrer la distance focale minimale :** afin de créer un effet en 3D, les deux parties de l'image au niveau du point de la distance focale minimale doivent être exactement superposées. En même temps, les mêmes objets doivent être visibles

sur les bords des deux parties de l'image ; le cas échéant, utilisez pour cela la fonction de découpe du Media Pool.

**Remarque** : la fenêtre transparente est une sorte de vitre derrière laquelle est lu le film 3D. Elle indique ainsi le point qui est le plus avancé. Si cette règle n'est pas respectée, il peut se produire une sorte de saut de l'objet hors de la fenêtre transparente, ce qui lors d'un abus d'utilisation peut provoquer des maux de tête ou malaises.

- **Respecter la direction naturelle du regard** : les objets disposant d'un effet 3D sont perçus comme une image dans les tons rouge/cyan et floue lorsque vous ne portez pas de lunettes spéciales. Cet effet devrait se limiter si possible à 1/30 de la largeur totale de l'image. Dans des cas extrêmes, les deux yeux humains regardent dans des directions opposées (positionnement divergent).

**Attention** : les distorsions doivent se situer uniquement sur l'axe horizontal. Les différences sur l'axe vertical et des rotations de parties de l'image doivent être équilibrées !

## Enregistrement 3D

Chez l'homme, la distance entre les deux yeux est d'environ 65 mm ; cet écart forme ce que l'on appelle la « largeur de base stéréo ». Nos yeux étant cependant mobiles et comme nous pouvons loucher, il est possible de placer la focale sur des objets plus proches.

Il existe différentes techniques d'enregistrement en 3D. Chacune d'entre elles présente des avantages et des inconvénients :

- **Caméras 3D avec deux objectifs** : les avantages sont évidents : ces caméras produisent des vidéos en 3D sans manipulation compliquée. Malheureusement la largeur de base stéréo (distance de l'objectif) doit être définie, ce qui peut représenter un inconvénient.
- **Deux caméras sur un support spécial** : cette technique est plus complexe. Deux caméras sont fixées sur un support spécial et filment simultanément le matériel pour le côté gauche et le côté droit de l'image 3D ; vous pouvez par exemple utiliser ici des supports de microphone d'enregistrement stéréo. L'inconvénient dans ce cas est que, lors de la prise de photo, les déclencheurs des deux appareils photo doivent être actionnés au même moment si l'image comporte des objets en mouvement. Pour les vidéos, les deux films doivent être synchronisés avant toute édition ultérieure.  
Avantages : la largeur de base stéréo varie en fonction de la distance entre les deux caméras ; grand choix de modèles de caméras

- **Deux photos avec le même appareil photo** : cette technique ne permet de travailler qu'avec des images fixes. L'appareil photo prend simplement deux photos de deux perspectives différentes qui sont ensuite utilisées comme image de gauche et image de droite. Pour cela, il est recommandé d'utiliser un trépied.
- **Travelling à vitesse constante, par ex. le long d'une rue** : une simple caméra vidéo est requise, ce qui restreint énormément l'utilisation de cette variante. Il s'agit de la possibilité la moins onéreuse pour créer des vidéos 3D. La vidéo est enregistrée à une vitesse de 6 à 15 km/h. environ. Lors de l'édition, l'objet vidéo créé est dupliqué, l'une des deux vidéos est lue avec un léger décalage. La direction du mouvement définit quelle vidéo correspond à la partie gauche et quelle vidéo correspond à la partie droite. Cette technique permet également de créer des images fixes en 3D.

### Attention, distance minimale !

La position de l'objet le plus proche de l'objectif ou des objectifs est appelé point de distance focale minimale. Ce point ne peut pas se trouver à moins d'une certaine distance minimale et peut se calculer facilement à l'aide de la formule suivante :

**Remarque** : focale de l'objectif (par ex. 25 mm) x largeur de base stéréo (par ex. 65 mm) x 1,5\* = point de distance focale minimale (2 437,5 mm ~ 2,44 m)  
 \*1,5 est un facteur résultant de la coupe créée par l'objectif lors de l'enregistrement.  
 \*\*1 mm est ce qu'on appelle la déviation ou la « dimension spatiale ». Il ne s'agit également que d'une valeur repère approximative.

### Exemples par rapport à des caméras 3D :

Panasonic HDC-SDT750 (largeur de base 12 mm) : le point de distance focale minimale est à 1,5 m environ.

Fuji REAL 3D W3 (largeur de base 75 mm) : le point de distance focale minimale est à 3 mètres.

Au cours de l'édition en 3D, ce point de distance focale minimale joue un rôle encore plus important.

## Préparation d'enregistrements en 3D

Les vidéos 3D sont enregistrées et sauvegardées de manière différente par les différentes caméras, c'est-à-dire : selon le modèle de caméra ou la méthode d'enregistrement, les vidéos ou les photos sont disponibles dans différents formats.

### Dans un fichier

De nombreuses caméras, en particulier les appareils photo, créent un seul fichier, comprenant l'image de gauche et l'image de droite.

- Faites glisser ces fichiers comme d'habitude hors du Media Pool dans l'arrangement.

- Sélectionnez tous les objets créés.
- Dans le Media Pool, sous « Effets > Stereo3D > Paramètres > Générer Stéréo », sélectionnez l'option « Side by Side (image gauche sur la gauche/droite) » pour le matériel avec demi largeur.

**Remarque :** si vous avez créé vous-même du matériel Side-by-Side, par exemple avec deux photos arrangées l'une à côté de l'autre dans un fichier photo, procédez comme décrit précédemment, sélectionnez simplement l'option Side-by-Side (image gauche sur la gauche/droite) pour le matériel de largeur complète.

### Dans plusieurs fichiers

Certaines caméras 3D produisent un fichier pour le côté gauche et un fichier pour le côté droit. Si vous avez pris deux photos de deux perspectives différentes à l'aide d'un appareil photo courant, cette méthode fonctionne de la même manière.

- Dans le Media Pool, ouvrez le dossier comprenant les fichiers.
- Classez les fichiers dans un ordre croissant de préférence selon la date. Ainsi tous les fichiers sont classés à la suite par paires.
- Sélectionnez ensuite les fichiers puis faites-les glisser depuis le Media Pool dans l'arrangement.
- Sélectionnez enfin tous les nouveaux objets créés dans l'arrangement.
- Dans le Media Pool, sous « Effets > Stereo 3D > Paramètres > Générer Stéréo », sélectionnez l'option « Paire Stereo 3D gauche/droite en premier ».

**Remarque :** afin de pouvoir charger des fichiers MVC dans MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe, vous devez activer ce codec payant au préalable.

## Configurer le mode de lecture pour la 3D

Pour la lecture de vidéos et d'images 3D, vous disposez de différentes techniques à employer sur votre ordinateur. Selon la technique utilisée, il est possible d'activer le mode de lecture correspondant dans MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe.



Dans la partie inférieure droite de l'écran vidéo, sélectionnez le mode 3D avec lequel vous souhaitez travailler.

Voici une liste des techniques disponibles et des conditions requises correspondantes :

Mode 3D	Technique	Conditions requises
Affichage en lignes	Filtre polarisant	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lunettes à filtre polarisant</li> <li>• Moniteur spécifique, désigné en règle générale comme moniteur 3D ou similaire</li> </ul>

**Remarque :** vous pouvez choisir de commencer par l'image gauche ou l'image droite, selon l'affichage qui vous permet d'obtenir les meilleurs résultats sur votre écran/votre moniteur.

Exportation mode obturateur	Mode obturateur	<ul style="list-style-type: none"> <li>• nVidia 3D Vision Kit</li> <li>• Écran/vidéoprojecteur 120 Hz</li> </ul>
Side-by-side Affichage	Side-by-side	<ul style="list-style-type: none"> <li>• TV 3D</li> </ul>

**Remarque :** vous pouvez choisir de commencer par l'image gauche à gauche ou à droite, selon l'affichage qui vous permet d'obtenir les meilleurs résultats sur votre écran/votre moniteur.

**Remarque :** il est conseillé de n'activer ces deux modes que si l'image d'aperçu est affichée sur un moniteur distinct. Pour utiliser le mode obturateur, vous avez besoin d'une carte graphique compatible 3D.

Affichage anaglyphe	Images anaglyphes en couleur	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lunettes rouge/cyan</li> </ul>
---------------------	------------------------------	---

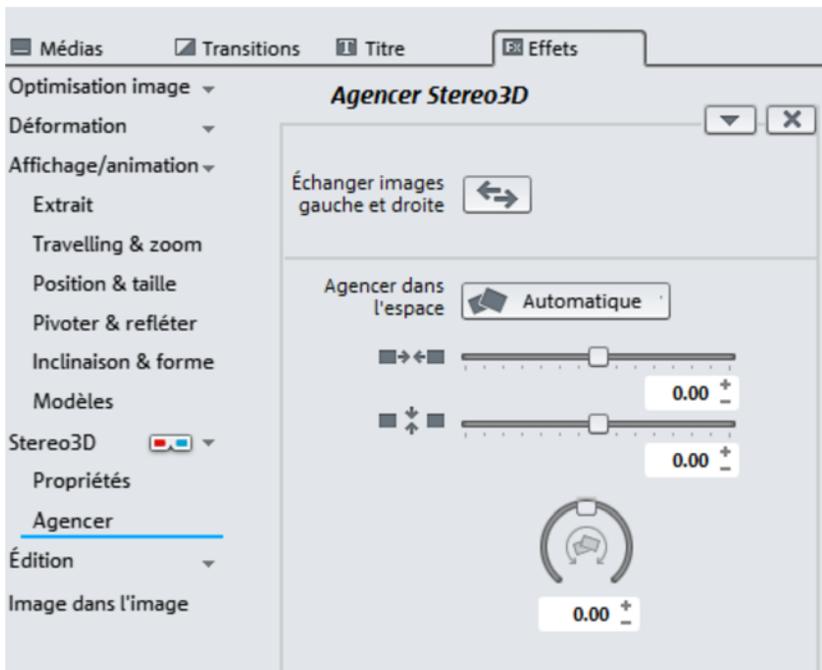
## Aligner les images et vidéos pour la 3D

Pour cela, l'affichage anaglyphe est recommandé : il peut être configuré dans l'écran vidéo (voir page 129). Seul ce mode permet d'aligner exactement les images.

**Remarque :** si vous souhaitez éditer du matériel vidéo en 3D, il est recommandé de réaliser au préalable une reconnaissance des scènes pour diviser la vidéo en scènes. Cela est nécessaire car le côté gauche et le côté droit de chaque scène doivent être positionnés séparément.

Ce que l'on appelle le *punctum proximum d'accommodation* correspond au point de l'image 3D le plus proche des objectifs. Il représente ainsi le « centre » de l'image 3D et doit être défini comme tel dans MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe.

Pour cette tâche, vous disposez de l'option « Agencer » dans le Media Pool sous « Effets > Stereo3D ».



Superposez les deux objets exactement l'un sur l'autre de sorte que le *punctum proximum d'accommodation* se trouve exactement à la même position sur l'écran des deux côtés.

Il est cependant préférable dans un premier temps de vérifier si les automatismes pour l'alignement dans l'espace et la synchronisation temporelle vous livrent les résultats escomptés. Pour cela, cliquez sur le bouton « Automatique ».

Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, procédez comme suit.

- Recherchez le punctum proximum d'accommodation dans l'image.
- Si les images présentent un décalage vertical, vous devez impérativement l'équilibrer à l'aide du curseur inférieur sous « Positionner dans l'espace ».
- Si les images présentent des différences au niveau de la rotation, vous devez les ajuster à l'aide du bouton rotatif.
- Essayez ensuite, à l'aide du curseur supérieur, de superposer exactement le punctum proximum d'accommodation des deux côtés.
- Effectuez un test en vous servant des lunettes 3D pour contrôler le résultat. Si l'image présente une profondeur spatiale excessive, tentez de réduire le décalage entre le côté gauche et le côté droit à l'aide des curseurs de l'option « Positionner dans l'espace ».

## Transformer des travellings en vidéos 3D

Il est possible de transformer des travellings en vidéos 3D en dupliquant la vidéo et en ajoutant un décalage temporel. Pour cela, il suffit d'enregistrer le côté gauche ou le côté droit tandis que vous roulez le long d'une rue par exemple.

Lors de l'enregistrement, il est conseillé de se déplacer à une vitesse de 6 à 15 km/h qui dépend entre autres de la fréquence des images, de la distance focale et de l'écart entre les objets filmés. Si la vitesse est plus élevée, il est possible que l'impression d'espace soit trop importante et que les motifs filmés paraissent peu naturels et désagréables à regarder.

- Si la vidéo se trouve dans l'arrangement, il suffit de définir la profondeur stéréo de l'objet 2D sous « Effets > Stereo3D > Propriétés » dans le Media Pool.
- En fonction de la direction dans laquelle l'enregistrement a été réalisé, déplacez les curseurs vers la gauche ou vers la droite.
- Contrôlez le résultat en affichage anaglyphe à l'aide des lunettes 3D (rouge/cyan).
- L'effet non naturel peut être corrigé en tournant le curseur dans la direction opposée.
- Si la profondeur spatiale est trop importante, diminuez légèrement la valeur du paramètre.

**Remarque :** vous pouvez superposer non seulement des travellings mais également du matériel 2D à l'aide de cette technique.

Toutes les fonctions peuvent être utilisées pour éditer une vidéo 3D, comme pour une vidéo 2D.

## Exportation et gravure de vidéos 3D

Lors de l'exportation et de la gravure, aucune condition spéciale supplémentaire n'est requise. Seule la technique 3D souhaitée doit être définie.

**Anaglyphe** : cette technique est recommandée pour transférer très simplement vos vidéos, une fois le montage de celles-ci terminé, ou pour les lire sur téléviseurs ordinaires ou encore sur projecteurs. Les spectateurs doivent utiliser des lunettes 3D (rouge/cyan) pour pouvoir profiter du film en 3D.

**Side-by-Side** : vous créez des films en 3D pour un périphérique de lecture en 3D, sans devoir réaliser de compromis au niveau de la qualité. Et peu importe que vous souhaitiez visionner votre vidéo en mode obturateur ou à l'aide d'un polariseur.

- Selon le lecteur utilisé, il est préférable de paramétrer une résolution double afin d'obtenir une image la plus nette possible dans la partie gauche comme dans la partie droite de l'image.
- Certains lecteurs ne peuvent pas être utilisés avec la résolution double. Dans ce cas, vous obtiendrez deux images partielles compressées à 50 %. La qualité est quand même bien plus élevée que celle du rendu avec la technique anaglyphe.

**Remarque** : lors de l'exportation au format Side-by-Side, notez que la résolution verticale est égale à la somme des deux images mais que le rapport largeur/hauteur (16:9 par exemple) est basé sur une image partielle.

**Côté gauche/droit uniquement** : cette configuration ne permet pas d'exporter en 3D mais uniquement d'exporter un côté de votre vidéo 3D.

**Image lenticulaire** : pour visionner du matériel 3D sans lunettes 3D. Le matériel est affiché en alternance, de sorte que l'on a l'impression que l'image vacille.

**Superposées** : cette option d'exportation est similaire à l'option « Side-by-Side ». Seulement, les deux images ne sont pas exportées l'une à côté de l'autre mais l'une au-dessus de l'autre.

- Selon le périphérique de lecture utilisé, il est préférable de paramétrer une résolution double afin d'obtenir une résolution la plus haute possible pour l'image du haut comme pour l'image du bas.
- Certains lecteurs ne peuvent pas être utilisés avec la résolution double. Dans ce cas, vous obtiendrez deux images partielles compressées à 50 %. La qualité est quand même bien plus élevée que celle du rendu avec la technique anaglyphe.

**Remarque** : lors de l'exportation en un format superposé, veuillez noter que la résolution verticale résulte de la somme des deux images mais que le rapport largeur/hauteur (16:9 par exemple) se réfère à une demi-image !

### **Exporter des fichiers/charger un film sur Internet**

Toutes les exportations possibles sont accessibles depuis le menu « Fichier > Exportation » ou « Fichier > Internet ». En fonction du format d'exportation sélectionné et de la cible, il est possible de sélectionner dans la boîte de dialogue d'exportation la technique 3D que vous souhaitez utiliser.

Pour exporter facilement une vidéo au format Windows Media Video 3D, cliquez sur « Exporter » et sélectionnez « Exporter en tant que vidéo 3D » dans la boîte de dialogue.

### **Graver**

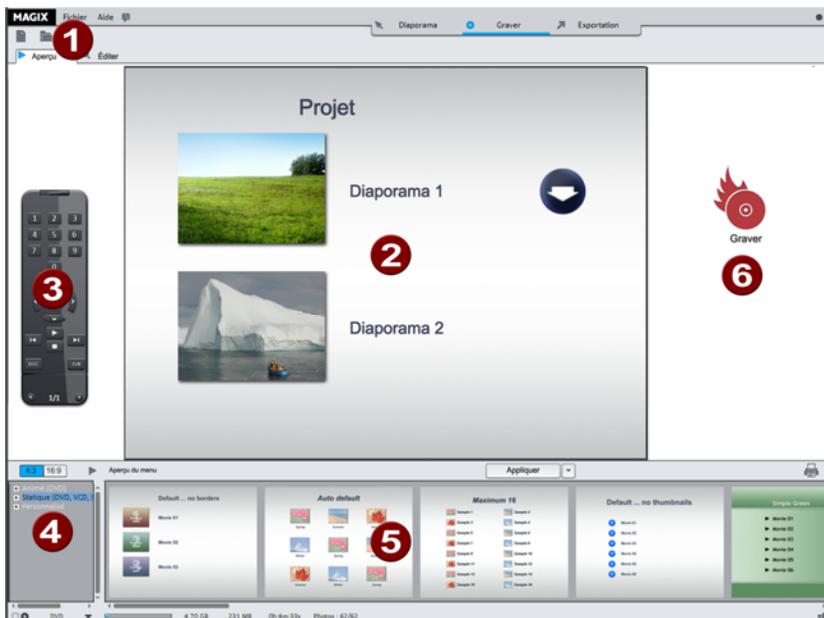
Lorsque vous gravez un disque Blu-ray ou un DVD, vous devez dans un premier temps ouvrir les paramètres de l'encodeur dans la boîte de dialogue de gravure et y définir la technique 3D désirée. Vous pouvez ensuite graver le disque comme d'habitude.

# Interface : Graver

 **Graver** Le bouton illustré vous permet de passer à l'interface « Graver ».

Ici, vous pouvez graver vos diaporamas accompagnés d'un menu de sélection sur DVD, disque Blu-ray ou AVCHD. Tous les diaporamas chargés dans le projet sont pris en compte. Si vous souhaitez retirer certains diaporamas chargés, basculez à nouveau dans l'interface « Diaporama » et supprimez les diaporamas du projet.

**Remarque :** l'affichage du programme est différent avec des résolutions d'écran supérieures à 1 280 x 1 024 pixels. Cela simplifie son utilisation. Le mode d'emploi reste le même malgré cet affichage modifié.



- 1 **Interfaces** : vous pouvez basculer ici entre les interfaces « Aperçu » et « Éditer » (voir page 138).
- 2 **Aperçu** : voilà à quoi ressemblera le menu de votre disque lorsque vous insérerez votre disque dans le lecteur une fois que vous l'aurez gravé.
- 3 **Télécommande** pour tester les fonctions du menu.
- 4 **Catégories** : ici, vous pouvez ouvrir (voir page 137) différentes sortes de modèles de menus.
- 5 **Modèles de menus** : vous pouvez utiliser ces modèles directement pour votre menu. Dans l'interface « Éditer », il est également possible de combiner entre eux les éléments de différents modèles.
- 6 **Graver** : ouvrez ici la boîte de dialogue de sélection du disque (voir page 29).

## Aperçu et édition

MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe propose deux modes différents pour l'édition du menu de disque.



Le mode Aperçu est principalement conçu pour fonctionner de manière similaire à un périphérique de lecture tels qu'un lecteur DVD ou Blu-ray, et ainsi de permettre le contrôle du menu de disque dans des conditions réalistes.

Les modèles de conception peuvent être chargés mais une édition plus poussée du menu de disque n'est pas possible.



Lors de l'édition, vous avez toutes les possibilités de création du menu de disque à disposition. Ici aussi, vous pouvez charger, utiliser, modifier et personnaliser à volonté les modèles, et ce très facilement.

### Télécommande

La télécommande virtuelle est une aide précieuse pour contrôler le comportement du futur disque.

Cette télécommande contrôle l'image d'aperçu de la même manière qu'une télécommande réelle contrôlerait l'image à l'écran d'un ordinateur ou d'une télévision lorsque vous insérez votre disque gravé contenant votre projet dans votre lecteur de disque. Naviguez dans votre menu DVD avec les touches fléchées et la touche OK. Les boutons activés sont mis en surbrillance.



Le **pavé numérique** sert à sélectionner une entrée de la page du menu. Toutes les entrées du menu sont désignées par des chiffres. À l'intérieur de chaque menu de chapitrage, la lecture débute à partir du chapitre sélectionné ; dans le menu du film, on passe dans le menu de chapitrage correspondant (si disponible) ou bien on débute la lecture du diaporama.

**Touches de navigation** : ces touches servent à naviguer dans le menu du disque à graver. Vous pouvez passer d'une entrée à une autre et confirmer avec OK. La télécommande se manie exactement comme celle d'un véritable lecteur DVD.

**Avant/arrière** : au cours de la lecture, vous pouvez « sauter » une scène pour passer directement à la précédente ou à la suivante. L'utilisation de cette commande dans le menu vous permet de basculer d'une page de menu à une autre.

**Lecture** : vous pouvez lancer la lecture à partir de la première entrée du menu. Si des menus de chapitrage sont disponibles (voir modes de menu), vous accédez tout d'abord au menu de chapitrage.

Appuyez une nouvelle fois sur la touche de lecture : la lecture démarre.

**Stop** interrompt la lecture.

**Disc** permet d'accéder à la première page du menu du film.

**Sub** permet de passer au menu de chapitrage (s'il y en a un) du diaporama sélectionné actuellement.

## Menu

MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe peut agrémenter vos diaporamas d'un menu de sélection. Le menu est gravé sur le disque et s'affiche lors de l'introduction du disque dans le lecteur. Comme pour un DVD ou un Blu-ray Disc™ vendu dans le commerce, vous pouvez naviguer facilement entre vos films à l'aide d'images d'aperçu ou accéder à des scènes précises à l'intérieur d'un film.

### Modèles de menus

La partie inférieure de l'écran comporte toute une série de modèles de menus prédéfinis. Une arborescence dans la marge gauche permet de choisir le type de modèle de menu.

- **Animé** : ces modèles comprennent des vidéos d'arrière-plan et d'introduction, ainsi que de la musique. Les éléments de commande du menu DVD s'affichent sous différents aspects (par exemple, en tant que boutons sélectionnés). Ces modèles sont compatibles avec les DVD.

- **Statique** : vous trouverez ici des modèles également compatibles avec les DVD. Ils sont constitués d'images d'arrière-plan et d'éléments de commande ordinaires.
- **Individualisé** : ces modèles s'adaptent à votre projet, c'est-à-dire que les photos que vous avez utilisées sont directement intégrées dans le menu.

**Remarque** : pour ces menus, les deux modes « Menu de film » et « Menu de chapitrage » doivent être activés sous « Conception de menus ».

- **HD (DVD, Blu-ray, AVCHD)** : ces modèles comprennent des images d'arrière-plan extrêmement nettes et en très haute résolution qui sont particulièrement mises en valeur sur des télévisions HD.

Une fois que vous avez sélectionné un type de modèle de menu, vous pouvez utiliser la barre de défilement horizontale pour visualiser l'intégralité des modèles proposés. Vous disposez de multiples possibilités pour l'utilisation des modèles.

- Si vous souhaitez utiliser le même modèle sur toutes les pages du menu, cliquez en haut de la barre des modèles sur « Complet » puis double-cliquez sur le modèle de votre choix pour le sélectionner. Le modèle intégral sera alors appliqué.
- Vous pouvez également combiner différents éléments de chacun des modèles. Si, par exemple, vous voulez combiner le format de texte d'un modèle avec l'arrière-plan d'un autre modèle, sélectionnez d'abord « Texte » et double-cliquez ensuite sur le modèle avec le format de texte souhaité. Le résultat est immédiatement visible dans l'aperçu au milieu de l'interface.

Vous pouvez charger la mise en page (ou des éléments de mise en page) aussi bien pour le menu actuel (menu de film ou de chapitrage) que pour tous les menus :



Cliquez sur ce bouton pour appliquer le modèle sélectionné au menu de disque entier.

Cliquez sur la petite flèche à côté du bouton pour ouvrir un menu proposant des options supplémentaires pour l'application à la page de menu actuelle.



Vous pouvez régler ici le format d'écran (écran large ou 4:3) pour configurer les menus du disque.



Démarre l'aperçu de l'animation du menu.

### Éditer le menu de disque

Les images d'aperçu et le titre du menu peuvent être déplacés librement dans l'écran d'aperçu. Il est possible d'éditer le menu comme bon vous semble.



Pour cela, activez le bouton « Éditer ».

### Éditer les éléments du menu

Déplacez les zones de texte et les éléments graphiques jusqu'à la position souhaitée, par glisser-déposer, en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé. Vous pouvez modifier la taille en déplaçant les coins et les bords du cadre de positionnement.



Les dernières modifications peuvent être annulées. Vous pouvez ainsi tenter des opérations critiques sans risque. Si le résultat ne vous convient pas, cliquez sur « Annulation » pour revenir au statut précédent.

Raccourci clavier : Ctrl + Z



Cette commande rétablit toute annulation réalisée juste avant.

Raccourci clavier : Ctrl + Y



**Définir le rapport largeur/hauteur** : définissez le rapport largeur/hauteur des éléments du menu pour éviter toute distorsion.



**Grouper** : les éléments du menu sont déplacés ou redimensionnés avec la description et le numéro.



**Afficher la zone d'affichage TV dans l'écran d'aperçu** : cette option permet d'afficher les bordures d'écran du téléviseur (voir page 93) en tant que lignes dans l'écran d'aperçu.

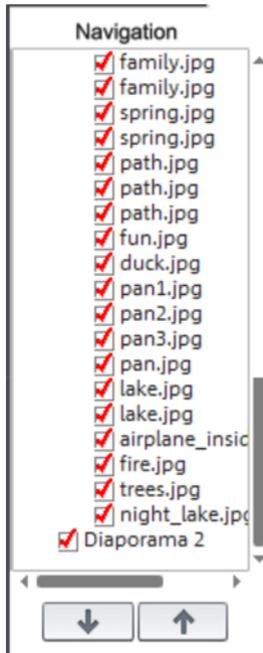


**Grille d'accrochage** : vous pouvez aligner les cadres de positionnement les uns par rapport aux autres avec précision. Grâce à la petite flèche située près du bouton, vous pouvez ouvrir une boîte de dialogue permettant de configurer la grille d'accrochage avec exactitude.



**Importation/Exportation PSD** : cliquez sur ces boutons pour importer ou exporter un modèle de menu créé par vous-même en tant que fichier PSD (pour une utilisation ultérieure dans Xara Xtreme Pro ou Photoshop par exemple).

## Navigation



- Tous les films sont répertoriés en tant qu'entrées supérieures. Le niveau de menu correspondant est le **menu de film**.
- Toutes les scènes sont répertoriées au second niveau sur la droite. Le niveau de menu correspondant est le **menu de chapitrage**.

Si vous décochez la case rouge, vous désactivez l'entrée correspondante du menu de chapitrage. Les scènes sont alors toujours affichées mais elles ne peuvent plus être directement sélectionnées dans le menu.

- Si vous double-cliquez sur l'entrée de film supérieure, vous ouvrez un aperçu du menu de film.
- Si vous double-cliquez sur l'un des chapitres affichés, vous ouvrez un aperçu du menu de chapitrage.

## Options du disque

Activez et désactivez ici des éléments précis du menu ou le menu entier.

**Remarque :** pour fournir des modèles variés, chacun d'eux ne contient pas tous les éléments qui pourraient être désactivés.

**Vidéo d'introduction :** utilisez cet icône pour charger des vidéos à utiliser comme introduction pour les disques. Les formats suivants sont pris en charge : \*.avi, \*.mpg, \*.mxv, \*.vob. L'intro est jouée dès que le disque est inséré dans le lecteur. Le menu apparaît ensuite. Si vous cochez la case « Empêcher de passer l'introduction », la vidéo d'introduction sera lue en entier lors de l'insertion du disque et il ne sera pas possible de la sauter à l'aide de la télécommande.

## Menu de film et menu de chapitrage

Le menu du disque est composé de deux niveaux.

**Menu de film :** le niveau supérieur contient le menu de film qui n'est utilisé que lorsqu'un projet est composé de plusieurs diaporamas.

**Menu de chapitrage :** il s'agit du niveau inférieur du menu du disque qui prend en charge les photos (première piste en mode Timeline) d'un diaporama en tant qu'entrées de chapitrage.

**Attention** : un menu de chapitrage peut contenir 99 entrées maximum. Si votre diaporama contient plus de photos, vous pouvez soit le graver sans menu de chapitrage, soit le diviser en plusieurs parties.

**Images d'aperçu** : permet d'afficher ou de masquer les images d'aperçu dans le menu de disque.

**Numérotation** : les numéros des entrées de menu peuvent être sélectionnés directement à l'aide de la télécommande, mais ils peuvent parfois être perçus comme dérangement. Vous pouvez utiliser cette option pour les afficher ou les masquer.

**Cadres** : vous pouvez doter les images d'aperçu de cadres. Si ces derniers vous gênent, cette option vous permet de les désactiver.

### Éditer la page



**Arrière-plan** : vous disposez ici de trois possibilités pour créer une image d'arrière-plan statique pour le menu :

- Soit vous définissez une « valeur de couleur » précise pour l'arrière-plan.
- Soit vous sélectionnez un fichier image sur votre disque dur ou un des arrière-plans inclus
- Ou bien vous sélectionnez une frame précise d'une vidéo qui se trouve dans le projet.

dans l'éditeur externe



**Éditer les modèles de menu actuels** : ouvre l'éditeur PSD configuré dans paramètres des chemins d'accès (voir page 32), afin de



**Appliquer à toutes les pages** : applique les modifications de cette page de menu à toutes les autres pages de menu.

**Uniquement dans la version** : si besoin est, vous pouvez ajouter ou supprimer des pages de menu.



Ajout d'une nouvelle page de menu



Suppression de la page de menu sélectionnée

### Menus de sélection animés

Les menus de disque peuvent être accompagnés d'animations audiovisuelles. Si vous le souhaitez, les vidéos d'arrière-plan peuvent être affichées en boucle pendant l'affichage du menu à l'écran. On peut aussi utiliser de la musique d'arrière-plan dans différents formats, ou des images d'arrière-plan pendant le menu.

**Son/Musique** : chargez ici un fichier audio et utilisez-le pour l'animation de l'arrière-plan du menu.

**Vidéo** : chargez un fichier vidéo ou graphique et utilisez-le pour l'animation de l'arrière-plan du menu. Outre les possibilités de graphique d'arrière-plan (voir ci-dessus), vous pouvez aussi utiliser un extrait (une séquence) prise dans un diaporama, ou bien un autre fichier vidéo.

#### Options pour les vidéos d'arrière-plan :

- **Créer des boutons de menu animés** : les images d'aperçu de chaque diaporama sont affichées dans le menu en tant que films en petit format. Configurez le début et la durée de l'animation en vous servant des curseurs de l'option Séquence.
- **Utiliser la piste audio de la vidéo** : la piste audio de la vidéo d'arrière-plan est utilisée pour le menu.
- **Lire l'animation de menu en boucle** : le film d'arrière-plan (audio et/ou vidéo) est lu en boucle.
- **La durée de l'affichage du menu est définie par** : vidéo/audio ou média le plus long correspondant. Configurez ici la durée de la vidéo d'arrière-plan. L'autre média sera lu en boucle.

#### Conception de boutons

MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe permet d'éditer très simplement tous les boutons ainsi que les entrées de menu correspondantes.



Ce bouton ou un double-clic sur les entrées de menu permettent d'éditer les entrées que vous avez créées vous-même. Pour cela, la boîte de dialogue contenant les propriétés de l'entrée de menu (voir page 143) s'ouvre.

dans l'éditeur externe



**Édition dans MAGIX Foto Designer** : ouvrez MAGIX Foto Designer à l'aide de ces boutons pour poursuivre l'édition de l'élément de menu sélectionné.



**Appliquer à tous les objets** : applique les propriétés du bouton sélectionné aux autres boutons.

Vous pouvez également ajouter de nouvelles entrées de menu ou supprimer des entrées inutiles.



Ajout d'une nouvelle entrée de menu

 L'entrée de menu sélectionnée est supprimée.

**Astuce :** si vous souhaitez désactiver des entrées de menu inutilisées, vous pouvez vous servir de la navigation (voir page 140).

## Accéder à la page reliée

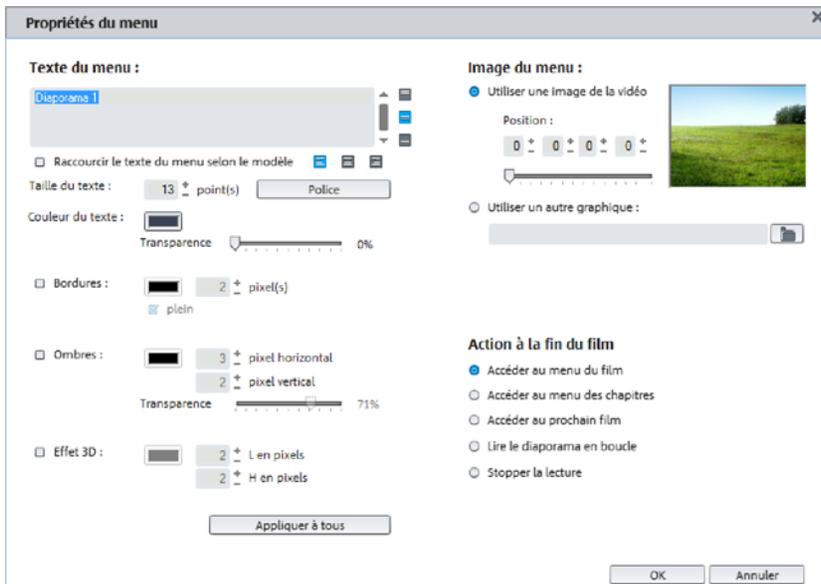


**Accéder à la page reliée**

Pour tester la cible d'une entrée de menu, choisissez l'entrée de menu à tester puis cliquez sur ce bouton.

## Propriétés de l'entrée du menu/de la page du menu

Un double-clic sur une image d'aperçu ou une entrée de menu ouvre une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez modifier l'entrée de menu ou sélectionner l'image d'aperçu.



## Texte du menu

Vous pouvez entrer un texte correspondant à l'entrée de menu sélectionnée dans le champ de texte.



Vous pouvez ici définir l'alignement vertical du texte (vers le haut, centré ou vers le bas).



Vous pouvez ici définir l'alignement horizontal du texte (vers la gauche, centré ou vers la droite).

**Taille des caractères :** définissez ici la taille des caractères (en points).

**Couleur du texte :** vous pouvez définir ici la couleur de premier plan du texte.

**Police :** vous pouvez définir ici la police ainsi que le style (gras, italique, etc.) de votre texte.

**Contour :** dotez votre texte d'un cadre coloré. Choisissez la couleur dans la palette et définissez la taille des contours en pixels.

**Ombres :** paramétrez la taille et la couleur de l'ombre qui doit se trouver sous une police.

**Effet 3D :** si vous souhaitez que la police soit en 3D, vous pouvez définir ici la largeur, la hauteur et la couleur de l'effet 3D.

**Appliquer à tous :** tous les paramètres définis, excepté le texte, sont appliqués aux entrées du menu actuel.

### Image du menu

**Utiliser une frame de la vidéo :** le curseur vous permet de définir quelle frame de la vidéo doit être utilisé en tant qu'image d'aperçu. Les champs de saisie numériques sont configurés de la manière suivante : Heures:Minutes:Secondes:Frames (images).

**Utiliser un autre graphique :** chargez ici vos propres images au format bitmap en tant qu'images de menu.

**Remarque :** il se peut qu'aucun emplacement ne soit prévu pour une image d'aperçu dans certains modèles de menu. Dans ce cas, toute modification du menu restera invisible.

### Actions à la fin du diaporama (menu de film seulement)

Vous pouvez indiquer ici quelle action doit être réalisée après la fin de la lecture du diaporama. Vous avez le choix entre :

**Stopper la lecture :** cette option dépend du lecteur DVD utilisé. La plupart d'entre eux affichent leur propre menu (ou image d'arrière-plan) après la lecture du DVD.

**Aller au menu du film/au menu des chapitres :** retour au dernier menu affiché.

**Conseil :** si vous ne parvenez pas à sélectionner une des options, vérifiez quel mode de menu est activé.

**Accéder au prochain film :** la lecture du diaporama suivant démarre automatiquement.

**Lire le diaporama en boucle :** vous pouvez graver chaque diaporama en boucle sur mini-DVD et DVD. Ceci signifie que le diaporama sera lu en boucle continue jusqu'à ce que vous passiez à l'entrée suivante du menu avec la télécommande. De cette manière, vous transformez votre téléviseur en aquarium, en voyage en train ou en ce que vous voulez voir en boucle.

**Attention :** cette option fonctionne uniquement avec DVD ou mini-DVD.

### Espace mémoire

Type de disque	Support de données	Menu	Qualité	Durée (qualité optimale)
DVD	DVD	Oui	***	98 min.
Disque Blu-ray (voir page 218)	Disque Blu-ray	Oui	*****	110 min.
AVCHD (voir page 219)	DVD/disque Blu-ray	Oui	*****	30 min./DVD 160 min./disque Blu-ray
Multidisque	CD/DVD	Oui	****	45 min./DVD 7 min./CD

\* Pour certains lecteurs DVD, vous pouvez définir la durée d'affichage dans ce menu. Suivant la taille originale de l'image (taille de fichier des images), vous pourrez graver plus ou moins d'images sur un CD ou DVD vierge.

En particulier avec un encodeur MPEG-2, souvent utilisé sur DVD et mini-DVD (c'est-à-dire des CD-ROM gravés au format de données DVD), il est difficile d'estimer avec fiabilité l'espace mémoire requis. Si le débit binaire variable de l'encodeur MPEG-2 est activé, l'encodage diffère en fonction des mouvements dans l'image. L'espace mémoire requis est alors dépendant du matériel vidéo : un film d'action par exemple requiert beaucoup plus d'espace mémoire qu'un film documentaire.

S'il n'est pas possible de graver votre projet sur un seul CD vierge, il va falloir le diviser en plusieurs parties.

Pour plus d'informations sur la compression MPEG et les formats, référez-vous au chapitre Annexe : Vidéo et support de données (voir page 215) du manuel PDF.

## Séries de tests avec des paramètres variables de l'encodeur

Si vous voulez savoir de combien d'espace mémoire vous avez besoin pour les différentes configurations de l'encodeur, vous devez exécuter certains tests avant de graver.

Afin de ne pas gaspiller de disque vierge lors de ces tests, activez le mode « Avec simulation préalable » dans les « Options... ».

Insérez ensuite un projet court (5 minutes par exemple) et simulez la gravure en plusieurs passages avec des paramètres différents.

Après chaque simulation, vous pouvez rechercher sur le disque dur le fichier créé pour voir sa taille.

Ensuite, calculez en fonction du résultat l'espace mémoire requis par le projet dans son intégralité. L'espace mémoire d'un projet de 5 minutes doit donc être multiplié par 20 pour estimer l'espace mémoire requis par un film de 100 minutes. De plus, prenez en compte un peu de mémoire tampon supplémentaire pour le menu de sélection (voir page 137).

## Répartir le projet sur plusieurs supports de données

**Automatique :** si le projet requiert plus d'espace mémoire que le disque en dispose, un message apparaît avant la gravure pour vous demander si le projet doit être automatiquement réparti sur plusieurs supports de données. Pour confirmer, cliquez sur « Oui ». Le projet est alors automatiquement divisé en plusieurs projets qui sont gravés les uns après les autres sur plusieurs supports de données. C'est la procédure la plus simple car tout se fait automatiquement, il vous suffit d'insérer les CD vierges au fur et à mesure.

### Manuellement :

**Cas 1 :** lorsque plusieurs diaporamas ne tiennent pas sur un seul support de données. Dans ce cas, supprimez autant de diaporamas que nécessaire dans le projet pour que ceux qui restent tiennent sur un seul support de données. Dans un deuxième temps, vous pourrez charger les autres diaporamas dans un nouveau projet et les graver.

1. Retournez dans l'interface « Diaporama ».
2. Tous les diaporamas qui ne doivent pas être gravés immédiatement doivent être sauvegardés dans un projet distinct. Enregistrez-les séparément sur votre disque dur (menu « Fichier > Gérer diaporama > Exporter un fichier diaporama », par exemple sous les noms « Partie 2 » et « Partie 3 »).
3. Supprimez les diaporamas de votre choix (par exemple « Partie 2 » et « Partie 3 ») du projet (menu « Fichier > Gérer diaporama > Supprimer du projet (voir page 166) »).
4. Rendez-vous dans l'interface « Graver » et gravez le premier diaporama (« Partie 1 ») sur un disque.

5. Créez un nouveau projet (bouton « Nouveau projet »), passez à l'interface « Éditer » et chargez le deuxième diaporama (« Partie 2 »).
6. Passez à l'interface « Graver » et gravez le deuxième diaporama sur un disque.
7. Répétez les deux dernières étapes pour chaque diaporama sauvegardé séparément.

**Cas 2 :** lorsqu'un diaporama ne tient pas sur un seul support de données car il est trop long.

Dans ce cas, vous devez découper le diaporama en deux ou plusieurs parties qui seront ensuite gravées séparément sur plusieurs supports de données.

1. Retournez à l'interface « Diaporama » et placez le marqueur de lecture à l'endroit où vous souhaitez couper le diaporama. Dans le menu de découpe de la barre d'outils, cliquez sur l'option « Segmenter diaporama ».
2. Tout ce qui se trouve derrière le marqueur de lecture sera supprimé du diaporama trop long et constituera un nouveau diaporama. Vous pouvez passer d'un diaporama à l'autre depuis l'onglet Diaporama de l'arrangeur. Enregistrez-les séparément sur votre disque dur (option de menu « Fichier > Gérer diaporama > Exporter un fichier de diaporama », par exemple sous les noms « Partie 1 » et « Partie 2 »).
3. Supprimez l'un des deux diaporamas (« Partie 2 » par exemple) du projet (« Gérer diaporama > Supprimer du projet » (voir page 166)).
4. Rendez-vous dans l'interface « Graver » et gravez le premier diaporama (« Partie 1 ») sur un disque.
5. Créez un nouveau projet (bouton « Nouveau projet »), passez à l'interface « Diaporama » et chargez le deuxième diaporama (« Partie 2 »).
6. Passez à l'interface « Graver » et gravez le deuxième diaporama sur un disque.

## Éditer des menus DVD avec MAGIX Photo & Graphic Designer 7

Vous pouvez non seulement éditer le modèle de menu directement dans l'aperçu, mais également l'exporter en tant que fichier Photoshop (\*.psd) et l'éditer dans MAGIX Photo & Graphic Designer 7. Vous avez alors le contrôle total sur l'aspect de votre menu, y compris sur les effets de texte complexes et la mise en relief d'éléments.

### Exporter un menu

Le transfert du modèle de menu vers le programme de graphisme peut avoir lieu de deux façons :



Si une édition longue et complexe est requise ou si vous avez créé un menu sans modèle de conception, utilisez l'outil d'importation et d'exportation PSD de la fonction d'édition de menu.

Ouvrez le fichier PSD dans le logiciel de graphisme de votre choix.

Vous pouvez accélérer cette procédure pour les petites modifications : cliquez sur le bouton « Dans un éditeur externe » dans la rubrique « Éditer la page » des « Options de disque ».



Un fichier PSD temporaire est créé et ouvert dans le logiciel qui a été sélectionné dans les paramètres du programme en tant qu'éditeur de menu. Une fois l'édition terminée et le fichier enregistré dans le programme externe, le fichier PSD temporaire est réimporté et la page de menu est immédiatement actualisée.

### Édition externe

**Étape 2 : éditer le menu dans MAGIX Photo & Graphic Designer 7 :** le fichier PSD est maintenant chargé dans une application externe.

### Faire d'un menu de 3 films un menu de 5 films

Dans MAGIX Photo & Graphic Designer 7, vous devez en premier lieu ouvrir la galerie des pages et des calques, une fois le fichier PSD chargé. Dans cette galerie, des calques Photo & Graphic Designer correspondant à chaque calque du fichier PSD sont créés, ils contiennent chacun un objet. Les groupes de calques sont affichés au-dessus du nom de chaque calque Photo & Graphic Designer : ils sont accolés comme des chemins aux noms des calques PSD et séparés par des barres obliques inversées « \ ».

Recherchez les calques du groupe que vous souhaitez dupliquer. Dans l'exemple, cela concerne 4 calques pour le bouton de film et deux calques pour le bouton de menu de chapitrage correspondant. Concernant l'agencement visuel des objets sur l'espace de travail, il est nécessaire de donner un coup de pouce au programme, car lorsqu'un calque est sélectionné, Designer ne sélectionne pas les objets correspondants sur l'espace de travail et inversement : si un objet est sélectionné sur l'espace de travail, il n'affiche pas automatiquement le calque correspondant ni ne le sélectionne. Il faut ouvrir un calque dans la galerie des pages et des calques et sélectionner l'objet qu'il contient. Cette sélection est alors visible dans l'espace de travail.

Ensuite, dans la galerie des objets, vous pouvez copier chacun des 6 calques ainsi que les objets correspondants en cliquant sur « Dupliquer ». Les nouveaux calques ainsi créés sont toujours insérés dans la partie supérieure de la liste, il est donc recommandé de toujours copier les calques existants du bas vers le haut. Dans le cas contraire, il faut rétablir par Glisser-Déposer l'ordre des nouveaux calques créés.

Sélectionnez maintenant tous les objets du bouton correspondant en maintenant la touche MAJ enfoncée et en faisant glisser les objets sur leur nouvelle position. Généralement, il est nécessaire de sélectionner les objets cadres et les objets de menus de chapitrage situés derrière les calques mis en relief puis de les faire glisser ultérieurement. Il n'est pas possible d'effectuer une sélection multiple dans la galerie des pages et des calques car les objets sont situés dans différents calques et le programme empêche la sélection.

Ces étapes doivent à présent être répétées pour le second bouton supplémentaire.

Ensuite les modifications doivent être enregistrées dans le fichier PSD. Pour cela, dans le menu fichier, sélectionnez l'option « Exporter » (« Enregistrer sous... » ne fonctionnerait pas ici).

### **Attribuer une nouvelle police au texte**

Après avoir chargé le fichier PSD dans MAGIX Photo & Graphic Designer 7, vous pouvez activer l'outil de texte et écrire le texte souhaité à côté du bouton du film.

Il faut ensuite localiser les calques de texte existants pour les différents boutons de film (technique de la galerie des pages et des calques, voir plus haut). Vous pouvez à présent déplacer l'objet texte de l'arrière-plan vers le calque trouvé par Glisser-Déposer et supprimer l'objet texte qui s'y trouve déjà (touche Suppr. ou « Supprimer » dans la galerie des pages et des calques). Dans Designer, c'est le calque qui porte un nom, et pas les objets eux-mêmes, il n'est donc pas nécessaire de les renommer.

Répétez cette opération pour chaque bouton de film puis « Exportez » le résultat.

## Ajuster l'arrière-plan et les boutons

Dans MAGIX Photo & Graphic Designer 7, le mode de travail est similaire à celui de la création de nouveaux textes.

Lorsque le modèle de menu est ouvert, vous pouvez ajouter le fichier PSD contenant par exemple 2 nouveaux graphiques pour les boutons de navigation dans l'espace de travail par simple Glisser-Déposer. Deux nouveaux calques contenant des objets graphiques sont alors créés dans le modèle de menu. Faites les glisser dans le calque contenant les Bitmaps que vous souhaitez remplacer. Il n'est pas nécessaire de renommer les fichiers car cela est fait automatiquement à partir des calques voisins.

Localiser, redimensionner et déplacer : pour votre nouveau menu, vous pouvez par exemple utiliser des graphiques pour les boutons « Précédent » et « Suivant » qu'il vous suffit ensuite de faire glisser dans le PSD ouvert. Il s'agit par exemple de 4 calques en tout, deux graphiques de boutons et deux mises en relief. Vous devez ensuite, comme mentionné, renommer et équilibrer les calques de mise en relief puis les placer correctement sur l'écran à l'aide de la souris. Déplacez les calques par Glisser-Déposer dans le groupe de calques du « bouton suivant (+>) » ou du « bouton précédent (+<) ».

## Réimporter le menu dans MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe

Après l'édition, vous obtenez un fichier PSD que vous devez réimporter dans MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe et attribuer à une page de menu en tant que modèle.



Si l'ouvrez avec l'option « Édition d'image (externe) » (voir « Exporter un menu » (voir page 148)), cela se fait automatiquement lors de la sauvegarde et de la fermeture du programme de graphisme. Sinon, utilisez le bouton « Importer fichier PSD ».

Le fichier PSD est alors importé et converti (et enregistré dans un dossier créé automatiquement dans le dossier Content\DVD\LaytLayouts, le fichier TPL se trouvant avec les fichiers bitmap générés).

## Créer des menus DVD sans modèle

Il est recommandé de travailler tout d'abord dans un programme de graphisme à partir d'un modèle de menu existant. Cet exercice vous permet d'assimiler rapidement les mécanismes et la structure d'un menu DVD en tant que fichier PSD pour que vous puissiez créer ultérieurement un menu sans modèle.

Vous pouvez créer des fichiers PSD sans modèle en tenant compte des remarques suivantes.

- MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe ne peut utiliser que les calques de bitmap du fichier de menu PSD. Les calques de texte sont réimportés en tant que bitmaps (graphiques) de sorte qu'il est impossible de modifier le texte ultérieurement dans MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe. MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe ne peut pas importer les effets de calques. C'est pourquoi il est important, dans le programme de graphisme, de procéder à la compression des calques contenant des caractéristiques avancées en calques bitmap.
- Il est important de nommer correctement les calques. MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe attribue les calques et les groupes de calques aux éléments du menu en fonction de leurs noms ; il est donc important que ces noms soient corrects. Il faut absolument respecter les signes (voir page 148) qui doivent précéder le nom des calques.

### Un menu PSD correct contient les éléments suivants :

- l'arrière-plan
- le titre du menu
- un nombre x de boutons de film avec image d'aperçu, bitmap de cadre, texte pour les entrées de menu, texte de numérotation, mise en relief
- des boutons de menu de chapitre pour chaque commande de film avec bitmap et mise en relief
- 3 boutons de navigation : avancer, retour et menu principal

**Arrière-plan :** tous les calques du fichier PSD, du calque situé à l'arrière jusqu'au premier groupe de calques « exploitable », sont utilisés en tant qu'arrière-plan. Tous les calques trouvés jusque là sont alors regroupés par simulation de transparence (alpha blending). Si l'aspect de l'arrière-plan dans le programme de graphisme diffère de celui qui est obtenu dans MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe, il est possible de déjà procéder à cette opération dans le logiciel de graphisme. Dans Photoshop, il suffirait de réunir tous les calques qui vont ensemble avec le calque d'arrière-plan.

**Titre de menu :** la prochaine étape consiste à créer les calques du titre de menu et de les rassembler dans un groupe de calques. Vous devez lui attribuer un nom débutant par « (+\*) ». Il peut s'agir, outre du calque de texte, d'autres calques comportant une arrière-plan de texte, des ombres, etc. Tous les calques sont rassemblés en un seul calque par simulation de transparence (alpha blending) lors de l'importation.

**Boutons de film** : les calques des boutons de film sont toujours rassemblés en un groupe de calques dont le nom débute par le préfixe « (+-) » ou « (+) ». Les calques ont des fonctions différentes déterminées par le signe précédant le nom.

**Image d'aperçu** : le nom du calque de l'image d'aperçu commence par « (%) ». MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe tient seulement compte de la position et de la taille du calque et utilise cet espace pour générer l'image d'aperçu. S'il existe plusieurs calques d'images d'aperçu, leurs rectangles sont unis lors de l'importation.

**Calque de texte** : viennent ensuite les calques de texte, dont le nom débute par « (-) ». « (-) index texte » sert d'indicateur pour la numérotation, tous les autres calques de texte sont rassemblés pour l'étiquetage des boutons.

**Calque mise en relief** : ce calque est le premier dans le groupe de calques. Son nom débute par « (=1) ». Il est sensé contenir une version mise en relief (d'une autre couleur par exemple) du bitmap cadre.

Tous les autres calques sont rassemblés dans un bitmap cadre.

**Boutons de menu de chapitre** : enfin, nous avons les groupes de calques des menus de chapitre et les boutons de navigation. Bien qu'ils portent des noms différents (« (++) » ou « (+>) », « (+>) » et « (+^ ) »), ils ont tous la même structure. Tous les calques mis en relief (débutant par « (=1) ») sont rassemblés dans un bitmap mis en relief alors que tous les autres calques sont rassemblés en un bitmap bouton par simulation de transparence (alpha blending).

En principe, l'ordre des groupes de calques du fichier PSD n'est pas pris en compte par MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe. Le dessin dans le programme se fait dans l'ordre décrit ici, même lorsque les groupes de calques correspondants sont organisés différemment dans le fichier PSD.

Les boutons des menus de chapitrage et des menus des films sont cependant une exception : leur classement dans MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe dépend de leur classement dans le fichier PSD. Ainsi, le premier bouton de menu de chapitrage trouvé correspond au premier bouton de film trouvé, le deuxième au deuxième bouton de film, etc.

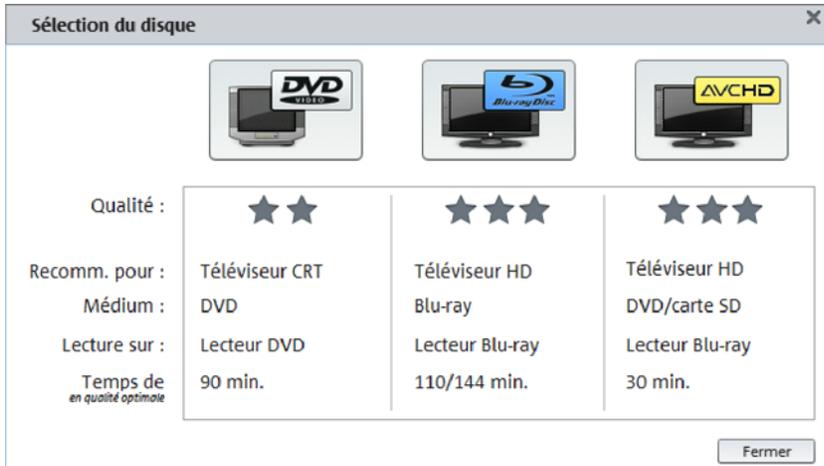
## Boîte de dialogue de sélection du disque



Dans l'interface « Aperçu », vous pouvez ouvrir la boîte de dialogue de sélection du disque en cliquant sur le grand bouton « Graver ».



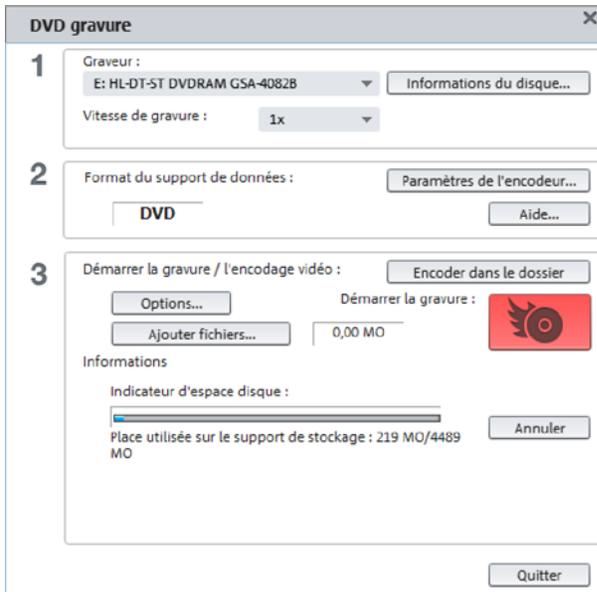
Dans l'interface « Éditer », vous accédez à cette même boîte de dialogue en cliquant sur le bouton rouge.



Sélectionnez ici le type de disque que vous souhaitez créer.

- Le DVD est le bon format pour les projets que vous souhaitez lire sur un lecteur DVD ordinaire.
- Les formats Blu-ray et AVCHD sont appropriés pour une lecture sur écrans haute résolution.

## Boîte de dialogue de gravure pour lecteur DVD



Sélectionnez ici votre graveur et le format du support de données.

Si vous vous y connaissez avec les encodeurs, vous pouvez également modifier leurs paramètres dans les paramètres de l'encodeur si les préréglages ne vous conviennent pas.

Pour la gravure d'un Blu-ray, sous « Format du support de données », indiquez si vous souhaitez utiliser le codec MPEG-2 ou le codec H.264 qui est plus avancé mais nécessite davantage de ressources. Si activé (voir page 186), H.264 est configuré par défaut, sinon ce sera le codec MPEG-2.

Procédez comme décrit ci-dessous pour graver un disque :

- **Configurer le graveur et la vitesse de gravure** : si vous avez installé plusieurs graveurs, vous pouvez en sélectionner un en passant par le menu de sélection.
- **Paramètres de l'encodeur** : en passant par « Encodeur », vous accédez à une boîte de dialogue de sélection dans laquelle vous pouvez définir les propriétés de l'encodeur MPEG (espace mémoire requis, qualité et durée de la conversion MPEG). En passant par « Avancé », vous atteignez la boîte de dialogue « Paramètres avancés ». Vous pouvez y procéder à des configurations de l'encodeur MPEG dans les moindres détails.
- **Démarrer l'encodage vidéo/la gravure** : le bouton « Démarrer la gravure » lance la gravure. Pour chaque gravure et chaque simulation, le projet est tout d'abord encodé. Veillez à ce que le fichier MPEG ne soit pas supprimé du disque dur après la gravure. Selon la durée du projet, la procédure de codage et de gravure peut durer un certain temps. Le temps requis est affiché dans la boîte de dialogue.

## Créer une image ISO

Vous pouvez créer une image ISO très simplement en choisissant sous « Graveur » l'entrée « Image recorder ». Lorsque la procédure de gravure commence, vous devez définir un nom pour le fichier image à créer.

### Options

**Avec simulation préalable :** si vous n'êtes pas certain de la vitesse de gravure sélectionnée ou de la mémoire requise sur le disque, vous pouvez simuler la gravure avant de la réaliser vraiment.

**Activer la protection anti tampon vide :** de nombreux graveurs prennent en charge des techniques permettant d'empêcher le fameux « tampon vide » (aucune donnée n'arrive plus au graveur depuis le tampon et la gravure s'interrompt). Cette option permet d'activer cette protection et de graver à vitesse plus élevée sans avoir à redouter la perte éventuelle du disque vierge.

**Formater complètement les DVD/CD-RW :** cette option permet de formater les supports de données réinscriptibles et ainsi de supprimer toutes les données qui y sont stockées.

**Éteindre le PC à la fin du processus de gravure :** activez cette option pour éteindre automatiquement l'ordinateur à l'issue de l'encodage et de la gravure. Vous pouvez ainsi lancer l'encodage et la gravure dans la soirée sans avoir à attendre la fin du processus pour éteindre l'ordinateur.

**Gravure compatible DVD d'au moins 1 Go :** certains lecteurs DVD rencontrent des problèmes avec les DVD qui comportent moins d'1 Go de données. Cette option permet de remplir vos DVD de « données vides » jusqu'à une limite d'un Go afin d'éviter ce genre de problèmes.

**Graver un DVD vidéo standard sur le même disque :** cette option vous permet de graver sur un disque WMV HD non seulement une vidéo WMV HD mais également une vidéo DVD normale. Il est ainsi possible de lire vos disques WMV-HD dans un lecteur DVD classique. Voir Multidisque.

**Activer la gestion de défauts du graveur :** le graveur reconnaît les emplacements défectueux sur le disque ; ils sont alors marqués comme tels et aucun contenu n'est gravé à cet endroit.

**Vérifier les données après la gravure :** cette option permet de détecter d'éventuelles erreurs sur le disque après la gravure.

**Titre CD/DVD :** il s'agit du titre du DVD affiché en tant que nom de support de données dans votre ordinateur. Par défaut, il s'agit du nom du projet de disque.

## Paramètres de l'encodeur

Le bouton « Paramètres de l'encodeur... » ouvre une boîte de dialogue de sélection qui vous permet de configurer les propriétés de l'encodeur MPEG (espace mémoire requis, qualité et durée de la conversion MPEG).

**Préréglages :** accédez ici à des préréglages utiles selon le type de disque sélectionné. Voici quelques préréglages basés sur l'exemple d'un DVD :

<b>DVD vidéo longue durée</b>	DVD avec durée de lecture extra longue Le débit binaire est réduit aux dépens de la qualité de l'image.
<b>DVD musique longue durée</b>	DVD de longue durée spécialement pour la musique. Le débit binaire de la piste audio est configuré sur la qualité maximale.
<b>DVD standard</b>	DVD normal
<b>DVD écran large</b>	DVD normal au format 16:9

**Remarque :** parmi toutes les configurations, vous pouvez choisir entre NTSC (USA et Japon) et PAL (Europe).

**Débit binaire :** il définit l'espace mémoire nécessaire pour la vidéo, une fois le montage de celle-ci terminée. Plus le débit binaire est élevé, plus le fichier sera volumineux et plus la durée maximale que le CD peut contenir sera courte.

**Ajuster le débit binaire :** vous réalisez ici une estimation de la taille du fichier vidéo final en fonction du débit binaire paramétré. Si la vidéo ne passe pas sur le disque, le débit binaire est corrigé en fonction.

**Qualité :** définissez ici la qualité de l'encodage. Plus la qualité est élevée, plus la vidéo finale sera de bonne qualité mais l'encodage durera alors plus longtemps.

**Smart Rendering :** le Smart Rendering permet de réduire considérablement les ressources nécessaires à l'encodage des fichiers MPEG. Lors de la création de fichiers MPEG, seules les parties du film qui ont été modifiées dans le programme sont de nouveau encodées. Les fichiers MPEG contenus dans le film **doivent** avoir le même format, c'est-à-dire le même débit binaire (variable ou constant) ; la résolution d'image et le format vidéo doivent correspondre.

**Filtre anti-entrelacement :** il n'est recommandé d'activer cette option que pour une lecture sur écran TV ; les scintillements y sont réduits à de fines structures.

**Calcul des effets vidéo sur le processeur graphique :** pour accélérer l'exportation, vous pouvez réaliser le calcul des effets vidéo directement depuis la carte graphique. Ceci est actuellement valable pour la luminosité, la valeur gamma, le contraste, les couleurs, la saturation, les effets de taille d'image, de découpe, de position ainsi que divers fondus et effets mixtes. Veuillez noter que les plug-in d'effets externes par exemple ou les effets artistiques complexes doivent être calculés avec le

microprocesseur et, pour cette raison, aucun avantage au niveau de la vitesse ne peut être obtenu par le biais de l'utilisation de cette fonction.

**Remarque :** cette fonction est optimisée tout spécialement pour les cartes graphiques NVIDIA. Dans certaines circonstances, vous pouvez bénéficier d'une vitesse plus élevée avec d'autres cartes graphiques lors du calcul des effets.

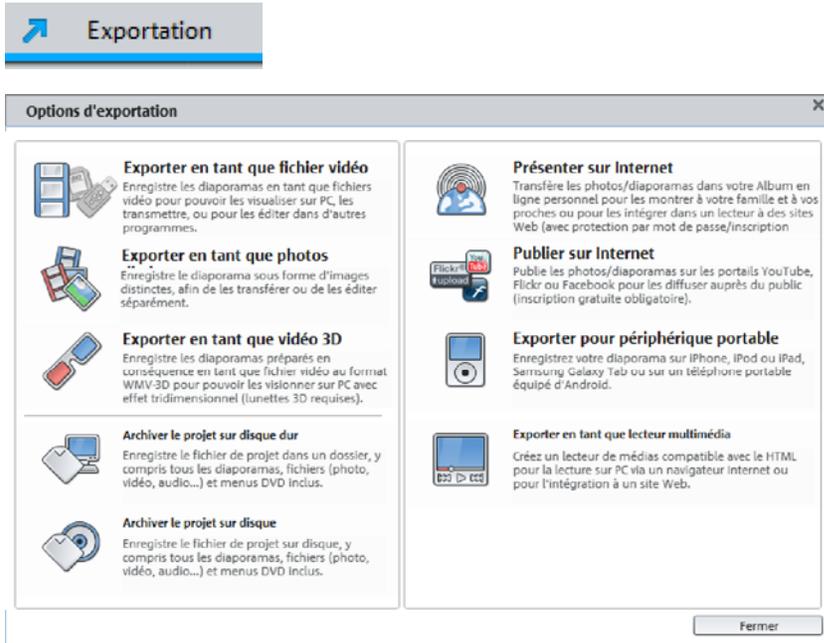
**Mode 3D :** si votre projet contient du matériel 3D édité avec Stereo3D, vous pouvez indiquer ici dans quel mode celui-ci doit être gravé sur le disque. La 3D est désactivée par défaut.

Pour rétablir les paramètres standard, veuillez utiliser le bouton « **Réinitialiser** ».

Le bouton « **Avancé** » permet d'ouvrir la boîte de dialogue « Paramètres avancés ». Vous pouvez régler ici tous les paramètres avancés de l'encodeur MPEG. Pour plus d'informations, veuillez lire les annexes « Paramètres de l'encodeur MPEG 1/2 » (voir page 192) et « Paramètres de l'encodeur MPEG 4 » (voir page 195) du manuel PDF ou de l'aide du programme.

# Exportation

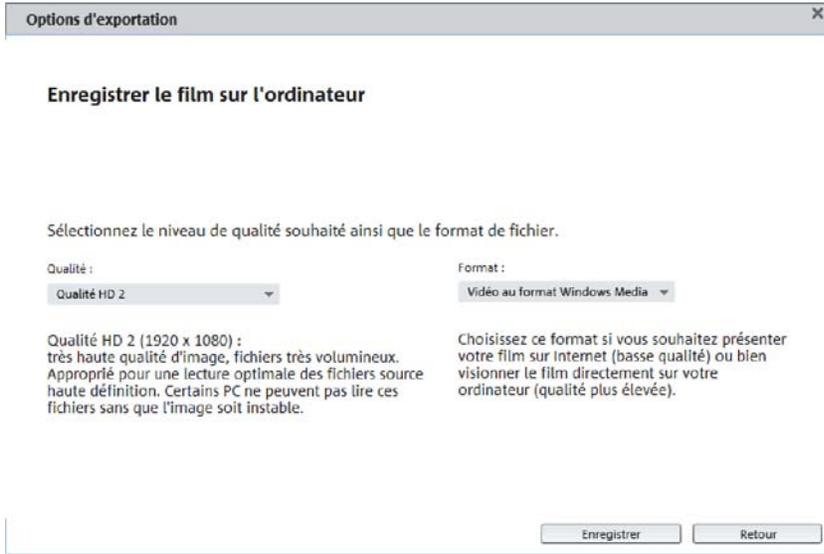
Le bouton « Exporter » vous permet d'ouvrir la boîte de dialogue d'exportation et d'accéder ainsi aux principales autres possibilités d'exportation pour votre diaporama.



Veuillez noter que vous ne pouvez exporter ici que le diaporama actuel. Ni les autres diaporamas du projet ni le menu du disque ne sont pris en compte.

## Exporter en tant que fichier vidéo

Cette option permet de convertir un diaporama, y compris tous les objets, les paramètres d'effets, les transitions, les textes, etc. en un fichier vidéo et de l'enregistrer sur l'ordinateur.

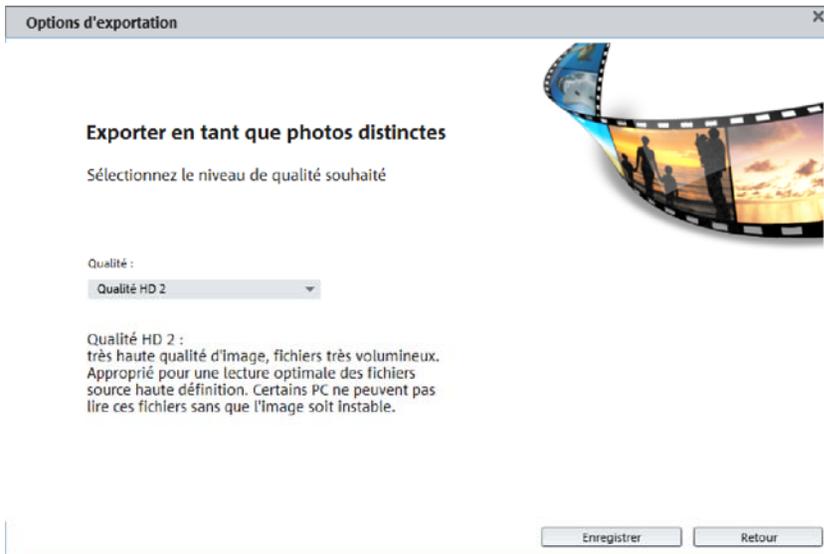


Il vous suffit de sélectionner une qualité (qualité DVD par exemple) et un format de fichier (MPEG-4 par exemple) dans la boîte de dialogue. La boîte de dialogue vous informe directement quant aux propriétés de votre sélection.

**Remarque :** la boîte de dialogue présente uniquement les formats les plus connus et les plus utilisés. Dans le menu « Fichier > Exporter le diaporama » (voir page 168), vous trouverez une sélection de nombreux autres formats de fichier.

## Exporter en tant que photos distinctes

Enregistre le diaporama en tant qu'images séparées afin de les transmettre ou de les éditer isolément.



Les collages et les vidéos sont exportés en tant que vidéos au format MPEG-4. Les pistes audio ne sont pas exportées.

## Exporter en tant que vidéo 3D

Cette option permet de convertir un diaporama, y compris tous les objets, les paramètres d'effets, les transitions, les textes, etc., en un fichier vidéo 3D et de l'enregistrer sur l'ordinateur.

- Choisissez d'abord un niveau de qualité dans la boîte de dialogue. Gardez à l'esprit que la qualité HD n'est pertinente que si vous avez utilisé du matériel en haute résolution dans le projet.
- Choisissez ensuite un procédé 3D. Les vidéos anaglyphes conviennent pour une lecture sur un téléviseur ou un moniteur ordinaires et peuvent être visionnées à l'aide de lunettes 3D (rouge/cyan). Les vidéos Side-by-Side fournissent un résultat 3D nettement meilleur mais requièrent des moniteurs, des téléviseurs et des lecteurs spécifiques.
- Cliquez ensuite sur « Enregistrer ».

**Remarque :** en utilisant cette boîte de dialogue, vous exportez toujours des fichiers Windows Media Video 3D. Pour d'autres formats, utilisez le menu « Fichier »

Exporter le film ». Vous trouverez de plus amples informations sur les vidéos en 3D dans le chapitre « Stereo3D » (voir page 125).

## Présenter dans l'Album en ligne MAGIX

Vous accédez directement à la boîte de dialogue de connexion de l'Album en ligne MAGIX. Vous pouvez y présenter des photos et des vidéos ou encore de la musique dans des albums en ligne personnalisés.

## Publier sur Internet

Cette option vous permet de charger votre film directement sur les plates-formes YouTube, flickr ou Facebook (version ). YouTube est certainement le portail d'hébergement le plus célèbre pour les vidéos amateur les plus diverses.

**Description de votre vidéo** [X]

Communauté :  
 YouTube ▼

Titre :  
 Diaporama 1

Description :

Mots-clés :

Catégorie :  
 Actualités et politique ▼

Envoyer :

Privé : seulement vous et les personnes que vous avez choisies

Public : partagez vos vidéos avec le monde entier (recommandé)

Il est interdit de charger des vidéos protégées par des droits d'auteurs ou des vidéos pornographiques/discriminatoires dans la Communauté. Veuillez respecter les conditions générales de vente en vigueur.

[CGV](#)

Paramètres d'exportation :  
 Qualité Internet SD ▼  
 Standard (2D) ▼

OK Annuler

**Communauté** : choisissez ici la plate-forme que vous souhaitez utiliser : YouTube, flickr ou Facebook.

**Titre** : entrez ici le titre du diaporama.

**Description** : rédigez ici une courte description de votre diaporama afin d'informer les autres membres de la Communauté à propos de votre diaporama.

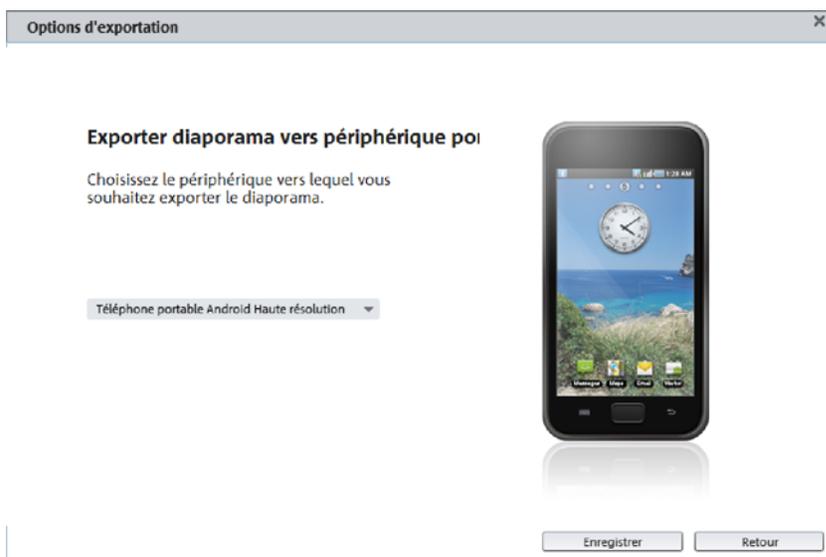
**Catégorie** : choisissez ici la catégorie sous laquelle votre diaporama doit être listé.

**Envoyer** : décidez ici si le diaporama doit rester « privé », c'est-à-dire qu'il sera visible uniquement par vous et les personnes autorisées, ou s'il doit être visible par tous, c'est-à-dire « public ».

**Paramètres d'exportation** : choisissez ici parmi différents paramètres de qualité ceux qui vous conviennent.

## Exporter pour périphérique portable

Cette boîte de dialogue vous permet de transférer votre vidéo finalisée sur des périphériques externes. MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe vous propose de nombreux lecteurs tels que des tablettes PC, des smartphones ou des caméscopes.



- Sélectionnez votre périphérique dans la liste.

Le menu est subdivisé en différentes classes de périphériques afin de faciliter la sélection de votre périphérique. Dans la partie supérieure de la liste de périphériques, les trois derniers périphériques sélectionnés sont sauvegardés en tant que favoris pour le cas où vous auriez plus d'un périphérique ou si vous souhaitez également épater vos amis avec vos films.

Si votre périphérique figure dans la liste, vous n'avez pas besoin de vous soucier des paramètres de format : les paramètres nécessaires de la boîte de dialogue d'exportation sont ajustés automatiquement en fonction du périphérique cible. Sélectionnez simplement votre périphérique, puis cliquez sur le bouton « OK » - terminé !

**Remarque** (uniquement pour les téléphones portables Android) : normalement, votre PC reconnaît votre périphérique comme « Périphérique de stockage de masse » lorsque vous le connectez. Si ça n'est pas le cas, vous devez modifier les paramètres de connexion du périphérique avant de le connecter au PC de manière à pouvoir sélectionner le bon type de connexion (« périphérique de stockage de masse » par exemple) lorsque vous connectez le périphérique au PC. Pour de plus amples informations, veuillez consulter la documentation de votre périphérique.

### Saisie manuelle

Si votre périphérique n'apparaît toujours pas dans la liste même après la mise à jour en ligne, vous pouvez aussi déterminer manuellement les paramètres d'exportation. Pas d'inquiétude : vous ne devez le faire qu'une seule fois, car ces réglages peuvent être sauvegardés en tant que paramètre prédéfini.

Lisez dans le **mode d'emploi de votre périphérique mobile** de quel format de fichier il a besoin. Si votre périphérique supporte plusieurs formats, vous pouvez expérimenter vous-même lequel des formats donne les meilleurs résultats.

Réglez le format de fichier en ouvrant le menu des périphériques cibles et en sélectionnant « **...Format** » > « **Vidéo** » > « **...Saisie manuelle** ». Si vous cliquez alors sur « Exportation », vous accédez à la boîte de dialogue d'exportation du format de fichier sélectionné dans lequel vous pouvez régler tous les autres paramètres.

**Pour les détails des paramètres, veuillez consulter le manuel d'utilisation de votre périphérique.** Vous trouverez des explications sur les paramètres des formats de fichier à la section Aperçu des périphériques et sur les paramètres spéciaux des boîtes de dialogue d'exportation, à la section Menu Fichier>Exporter film.

**Conseil** : si les paramètres de format ne sont pas disponibles pour votre périphérique, vous pouvez tout d'abord essayer un autre périphérique de la même marque et, partant de là, procéder aux ajustements nécessaires.



Si vous trouvez des paramètres fonctionnant, nous vous conseillons de les sauvegarder comme paramètres prédéfinis pour toute utilisation ultérieure.

## Archiver le projet sur disque dur

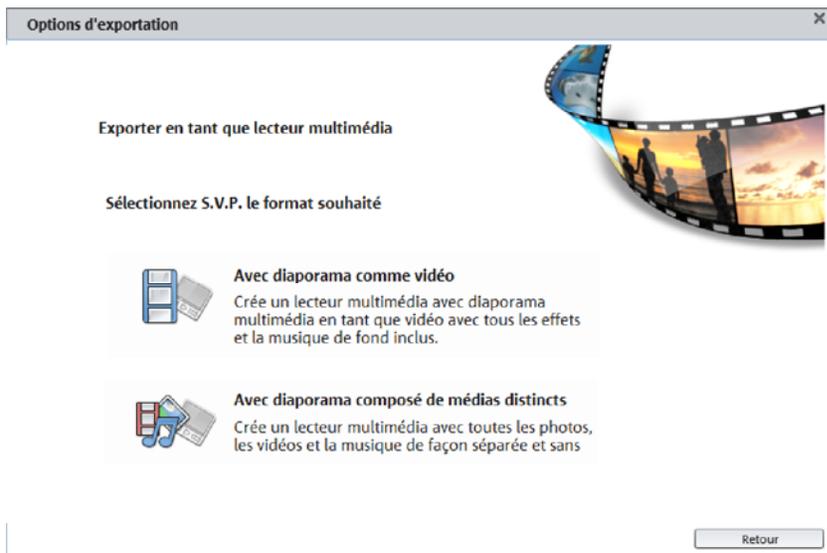
Enregistre dans un dossier les fichiers du projet avec tous les diaporamas, fichiers et menus de DVD qu'il contient.

## Archiver le projet sur disque

Enregistre le fichier de projet sur disque avec tous les diaporamas, fichiers et menus de DVD.

## Exporter en tant que lecteur multimédia

Afin de visionner votre film dans une fenêtre de navigateur Internet ou pour l'insérer dans un site Web, vous pouvez l'exporter en tant que lecteur média compatible HTML.



Sélectionnez la qualité souhaitée et cliquez sur « Enregistrer la vidéo ». Des fichiers HTM et MP4 sont placés dans le dossier cible afin d'être réutilisés ultérieurement.

## Commander des tirages, des cadeaux & des livres de photos

Transfère des photos de votre diaporama directement au service Tirage en ligne MAGIX qui vous permet de commander des tirages, des livres de photos de haute qualité et des cadeaux photo exclusifs.



## Gérer diaporama

### Supprimer du projet

Cette option permet de supprimer le diaporama actuel du projet.

Raccourci clavier : Ctrl + F4

### Renommer

Vous pouvez entrer ici un nouveau nom pour le diaporama actuel.

### Ajouter

Grâce à cette fonction, vous pouvez « accrocher » un diaporama à un autre ouvert actuellement. Celui-ci est alors accroché au diaporama ouvert et hérite automatiquement de ses paramètres.

**Accrocher un diaporama ouvert :** choisissez dans la liste un des diaporamas déjà ouverts que vous souhaitez ajouter. Cette option est uniquement disponible lorsque votre projet contient plusieurs diaporamas.

**Accrocher un diaporama édité récemment :** tous les diaporamas édités récemment sont listés à cet endroit. Cette option est disponible uniquement lorsque d'autres diaporamas ont été édités auparavant.

**Charger et accrocher un diaporama :** en cliquant sur le dossier s'ouvre une boîte de dialogue de sélection d'un diaporama. La navigation est similaire à celle de l'explorateur Windows pour vous rendre dans le répertoire contenant le diaporama souhaité. En double-cliquant sur le fichier du diaporama (extension \*.mvm), ce dernier s'ouvre et est accroché au diaporama actuel.

### Importer un fichier-diaporama

Cette option permet de charger un diaporama dans votre projet.

Vérifiez que toutes les photos appartenant à ce projet sont bien disponibles ! MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe cherche les images, sons et vidéos utilisés dans le chemin d'accès sous lequel ils se trouvaient lors de la sauvegarde du diaporama.

Raccourci clavier : Ctrl + O

### Exporter un fichier-diaporama

Une boîte de dialogue s'ouvre, dans lequel vous pouvez indiquer le chemin d'accès et le nom sous lesquels enregistrer le diaporama. Vous pouvez ensuite importer ce diaporama dans d'autres projets.

**Remarque :** dans le fichier-diaporama (\*.mvm) seront sauvegardées toutes les informations concernant les fichiers de médias utilisés, les montages, les effets et les titres, mais pas le matériel sonore ni les images. Ces derniers se trouvent toujours

dans les fichiers de médias enregistrés ou importés, qui restent inchangés pendant tout le traitement dans MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe. Pour sauvegarder un diaporama entier dans un répertoire défini, pour par exemple continuer à l'éditer sur un autre PC, utilisez la commande Copier le film et les médias dans le répertoire.

### Enregistrer projet de disque



Le projet de disque actuel est sauvegardé sous le nom qui lui est attribué. Si aucun nom n'a encore été choisi, une boîte de dialogue s'ouvre dans laquelle vous pouvez déterminer le chemin d'accès et le nom.

Raccourci clavier : Alt + Ctrl + S

### Enregistrer sous...

Une boîte de dialogue s'ouvre et vous pouvez y indiquer le chemin d'accès et le nom sous lequel le projet doit être enregistré.

Raccourci clavier : Maj + S

### Importer depuis l'appareil photo

Ouvre la boîte de dialogue d'importation (voir page 39) pour les appareils photo numériques, qui vous permet d'ajouter des photos dans MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe directement depuis la carte mémoire.

### Importer depuis le poste de travail

Une boîte de dialogue d'importation de fichiers multimédias s'ouvre. Vous avez le choix entre « Parcourir » et « Importer automatiquement ».

**Parcourir** : affiche une boîte de dialogue permettant de sélectionner des fichiers multimédias. Cliquez sur « Ouvrir » pour importer les fichiers sélectionnés dans le diaporama actuel.

**Remarque** : il est beaucoup plus pratique d'ajouter les fichiers multimédias au diaporama par glisser-déposer depuis le Media Pool.

**Importation automatique** : pour copier des photos depuis un appareil photo numérique sur l'ordinateur, le programme auxiliaire MAGIX Photo Manager s'ouvre. Dès que le programme est prêt, connectez l'appareil photo à l'ordinateur. Vous pouvez ensuite faire passer les photos importées très facilement du Media Pool au diaporama. Pour plus d'informations, veuillez lire l'aide de MAGIX Photo Manager, que vous pouvez ouvrir depuis le programme en appuyant sur la touche F1.

**Remarque** : vous pouvez importer les fichiers de votre appareil photo numérique bien plus facilement à l'aide de l'outil de d'importation pour appareils photo.

## Base de données

Bascule dans l'affichage de la base de données du Media Pool (voir page 56).

## Numériser image

### Scanner des photos en externe...

Appelle la fonction MAGIX Foto Designer pour scanner une photo. Cette fonction est utilisée en cas de problème avec le scan dans MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe.

Raccourci clavier : Alt + Maj + A

## Scanner Twain

### Sélection de la source

L'interface Twain relie MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe à quasiment tous les scanners ou appareils photo numériques actuels. Si vous utilisez l'interface Twain pour la première fois, procédez comme suit :

1. Installez le logiciel Twain du périphérique ;
2. Redémarrez l'ordinateur ;
3. Démarrez MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe ;
4. Cliquez sur « Fichier > Scanner/Appareil photo Twain > Sélectionner la source », si le scanner utilise un logiciel 32-bits ;
5. Dans la boîte de dialogue, sélectionnez le périphérique avec lequel vous souhaitez travailler. L'exécution de cette étape n'est plus nécessaire, tant que vous utilisez le même périphérique.

## Numériser avec

Cette option ouvre la fenêtre du logiciel de numérisation. Définissez-y la résolution et la profondeur des couleurs.

Lorsque la numérisation est achevée, le logiciel Twain se ferme automatiquement et MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe contient alors le fichier image nouvellement créé. Il arrive que la fenêtre TWAIN reste ouverte. Vous pouvez alors numériser plusieurs images, les unes à la suite des autres.

## Commentaire audio...

Ouvre la boîte de dialogue « Enregistrement audio » (voir page 94) pour enregistrer vos propres sons tels que du chant, des bruitages ou des lignes instrumentales.

## Exporter

Tous les formats d'exportation pris en charge par MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe sont affichés ici. Pour plus d'informations, consultez le chapitre « Exporter ».

## Vidéo au format AVI

Lors d'une exportation au format vidéo AVI, il est possible, outre les dimensions et la fréquence image de la vidéo AVI à créer, de définir et de configurer les codecs de compression pour l'audio (compression audio) et la vidéo (codec). Veuillez également tenir compte des remarques générales sur les vidéos AVI (voir page 216) se trouvant dans le manuel d'utilisation PDF.

Raccourci clavier : Alt + B

## Vidéo au format MPEG

Cette terminaison est la contraction de données video codées MPEG (« Motion Picture Experts Group »).

MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe est équipé d'un encodeur de haute performance Ligos GoMotion. Dans la boîte de dialogue d'exportation MPEG, vous pouvez régler les options pour l'encodeur MPEG avec précision.

Astuce : même quand vous gravez des CD ou des DVD, des fichiers MPEG-1 ou 2 standardisés sont produits. Beaucoup de lecteurs de DVD peuvent aussi lire les VCD non standardisées, c'est-à-dire un taux de bit plus élevé. Voici comment vous pouvez procéder : exportez simplement votre diaporama par le menu Fichier comme MPEG et gravez ensuite votre disque. Au moment de graver, MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe note que le fichier MPEG est déjà présent et l'utilise plutôt qu'un nouveau fichier MPEG standardisé. Pour produire des fichiers MPEG standardisés pour CD/DVD, vous devrez utiliser l'interface de création de disque.

Pour plus de détails, veuillez lire l'appendice « Compression MPEG » sur les pages d'aide (touche F1).

Raccourcis clavier	MPEG-2 (DVD)	Alt + H
	MPEG-2 (mini-DVD)	Alt + I
	MPEG-2 (Super Video CD)	Alt + J
	MPEG-1 (Video CD)	Alt + K

## Vidéo au format MAGIX Video

Cette option permet d'exporter le projet au format MAGIX vidéo.

MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe utilise ce format pour l'enregistrement vidéo : il est optimisé pour le montage vidéo numérique avec un matériel de haute qualité.

Raccourci clavier : Alt + D

## Vidéo au format Quicktime Movie

Exporte le projet au format Quicktime Movie. Ce format permet une lecture en Streaming de données audio et ou vidéo sur Internet.

**Remarque :** pour les fichiers Quicktime (\*.mov), il faut que la bibliothèque Quicktime soit installée.

Raccourci clavier : Alt + E

### **Vidéo au format MJPEG-AVI**

La commande ouvre la boîte de dialogue d'exportation pour les vidéos AVI au format MJPEG. Ce format est par exemple pris en charge par certains cadres photo numériques.

### **Exportation Windows Media**

Exporte le diaporama en format Windows Media.

Il s'agit d'un format audio/vidéo de Microsoft optimisé pour Internet. Ce format permet aussi la reproduction Streaming de données audio et vidéo par Internet. Dans le dialogue Exporter, on peut introduire un titre, le nom de l'auteur, les droits d'auteur et une description.

Selon l'application, la norme vidéo et la résolution, vous avez le choix entre différents profils. Si Windows Media Encoder 9 est installé, gratuitement téléchargeable sur le site de Microsoft, vous pouvez éditer les profils ou ajouter votre propre profil.

**Deux passes :** la vidéo est compressée en deux passes, afin de profiter de la bande passante optimale avec des vidéos fortement compressés pour Internet.

**Diaporama :** cette option vous permet de créer un diaporama avec un accompagnement audio. Les fichiers créés sont très petits, mais néanmoins de qualité supérieure, car il s'agit d'images seules (pas de transition ni d'effet).

Dans la boîte de dialogue, vous pouvez ajouter un titre, le nom de de l'auteur et les détails du Copyright, ainsi qu'une description.

Raccourci clavier : Alt + F

### **Paramètres avancés**

Ce sont les paramètres avancés pour Windows Media-Export. Vous pouvez définir ici exactement le format à créer. Vous pouvez aussi importer des profils à partir d'un système ou d'un fichier.

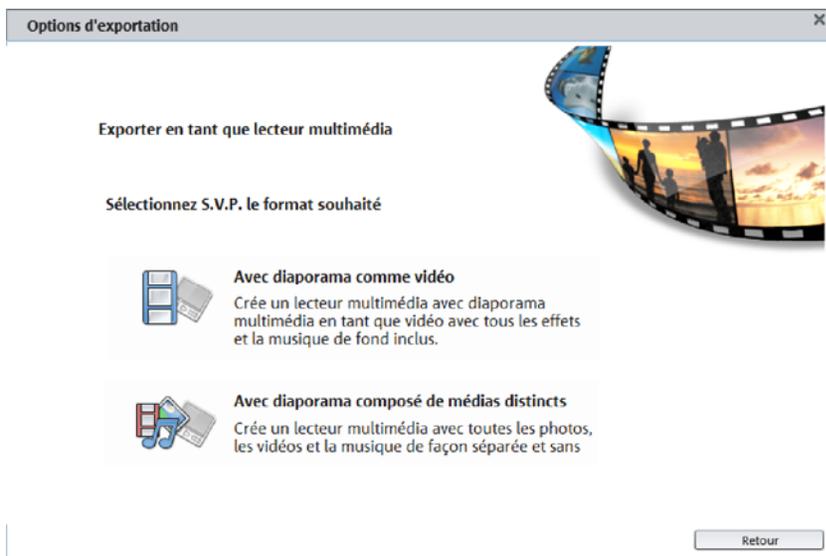
### **Vidéo au format MPEG 4 Video**

MPEG 4 est actuellement le format vidéo le plus avancé. Par rapport aux autres formats, il fournit des images de la plus haute qualité pour une taille de fichier identique.



## Exporter en tant que lecteur multimédia

Afin de visionner votre film dans une fenêtre de navigateur Internet ou pour l'insérer dans un site Web, vous pouvez l'exporter en tant que lecteur média compatible HTML.



Sélectionnez la qualité souhaitée et cliquez sur « Enregistrer la vidéo ». Des fichiers HTM et MP4 sont placés dans le dossier cible afin d'être réutilisés ultérieurement.

### Vidéo

Crée un lecteur multimédia avec diaporama multimédia en tant que fichier vidéo, y compris tous les effets et la musique de fond utilisés.

Sélectionnez la qualité souhaitée et cliquez sur « Enregistrer la vidéo ». Des fichiers HTM et MP4 sont placés dans le dossier cible afin d'être réutilisés ultérieurement.

### Médias isolés

Crée un lecteur multimédia pour une lecture de toutes les photos et vidéos par ordre d'apparition avec la musique en arrière-plan, sans effet.

Sélectionnez la qualité souhaitée et cliquez sur « Enregistrer la vidéo ». Des fichiers HTM et MP4 sont placés dans le dossier cible afin d'être réutilisés ultérieurement.

### Internet

Vous trouverez ici toutes les entrées de menu de tous les services, directement accessibles dans MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe.

## Catooh - le catalogue médias en ligne

S'il vous manque des images, des vidéos, ou de la musique pour votre projet, utilisez Catooh qui propose un choix incroyable. Achetez des médias de grande qualité à petit prix : menus DVD, styles Slideshow Maker, éléments de décoration, effets puissants en 3D, séries de transition en 3D, Soundpools, chansons, sonneries pour téléphones portables... Idéal pour tous les projets photo, vidéo ou musique de MAGIX.

## Importer des médias depuis Internet

Ouvre le navigateur de médias de MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe.

## Album en ligne MAGIX

Épatez votre entourage en un tour de main en publiant vos photos et vidéos sur un site Internet entièrement personnalisé prévu à cet effet, avec votre propre adresse Internet de type « <http://prénom.nom.magix.net> ».

Avec Album en ligne MAGIX, vos photos et films préférés sont directement mis en ligne à partir de vos produits MAGIX, MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe par exemple ou depuis votre téléphone portable. Un lien est ensuite transmis à votre entourage. Toutes les images et tous les films peuvent alors être consultés à tout moment et depuis n'importe quel PC connecté à Internet : hébergés dans un site Internet photo ou vidéo au design professionnel, sous forme de galerie de photos, de diaporama au format Plein écran ou encore en tant qu'e-carte-photo.

- Site Internet personnalisé pour votre album photo disponible avec de nombreux designs au choix
- Adresse Internet personnelle (URL),
- chargement direct de photos depuis un téléphone portable, envoi de lien et visualisation sur d'autres téléphones portables,
- diaporamas en ligne au format Plein écran, agrémentés de musique et d'effets de transitions,
- envoi d'e-cartes personnalisées créées à partir de vos propres photos,
- partage de photos avec vos amis, y compris gestion d'adresse et accès par mot de passe aux albums privés.

Trois versions de Album en ligne MAGIX sont disponibles, parmi lesquelles la plus petite (le FREE ALBUM avec 500 Mo de mémoire pour vos photos) est entièrement gratuite !

Les versions plus avancées (CONFORT ou PREMIUM) coûtent une cotisation mensuelle et offrent de nombreuses options de « confort » telles qu'un site Internet plus rapide, 2 ou 5 Go d'espace mémoire, des styles de mise en page supplémentaires ou un accès téléphone portable / PDA. Informez-vous de nos tarifs et de nos offres sur <http://fr.magix-photos.com>.

## Télécharger les images du diaporama

1. Sélectionner l'image : placez le marqueur de début à la position de l'image du diaporama que vous souhaitez charger.
2. Sélectionnez ensuite l'option « Charger les images du diaporama » dans le menu « Services » > « Album en ligne MAGIX ».

Pour charger les images dans votre **Album en ligne MAGIX**, connectez-vous avec votre adresse e-mail. Bien entendu, votre accès est protégé par un mot de passe personnel. Si vous ne disposez pas encore d'accès, cliquez simplement sur **S'inscrire maintenant**.

Avec votre **MAGIX Media Manager en ligne**, gérez votre site Internet de photos, chargez des photos et de la musique, créez de nouveaux albums, ajoutez des styles et des textes qui vous conviennent, etc.

L'option « **Charger un diaporama en tant que vidéo** » vous permet de présenter votre diaporama muni de transitions, de musique et de nombreux autres effets en tant que vidéo consultable sur Internet.

1. Créez votre diaporama !
2. Enregistrez-le puis sélectionnez dans le menu « Services », sous « Album en ligne MAGIX », l'entrée « Charger le diaporama en tant que vidéo ».

Il vous suffit alors de suivre les instructions à l'écran et de procéder au chargement.

**Charger la piste son du diaporama** : cette option vous permet de publier uniquement le son de votre diaporama sur Internet.

1. Créez votre diaporama !
2. Enregistrez-le puis sélectionnez dans le menu « Services », sous « Album en ligne MAGIX », l'entrée « Charger la piste son du diaporama ».

Il vous suffit alors de suivre les instructions à l'écran et de procéder au chargement.

Vous disposez également des fonctions suivantes :

### **Envoyer des e-cartes & des e-mails photos**

Envoyez vos photos à vos amis sous forme de cartes électroniques personnalisées dans de nombreux styles originaux ou simplement sous forme d'e-mail photo.

### **Commande de tirages sur papier et de cadeaux photo**

Commandez des tirages de vos photos sur papier ou des cadeaux photo directement depuis votre Album en ligne MAGIX et faites-les vous livrer à domicile par la poste, ou bien évitez les frais de port en allant les chercher dans un magasin de photos près de chez vous. Le délai de livraison est de 2 à 3 jours en moyenne. Plus d'informations sur Tirage en ligne MAGIX.

Consultez également les FAQ (questions les plus fréquemment posées) sur Internet.

### **Exporter vers périphérique**

Cette commande ouvre la boîte de dialogue de transfert de la vidéo terminée ou de sa piste audio sur différents périphériques portables tels que des smartphones et des tablettes PC.

Pour en savoir plus à ce sujet, reportez-vous également au chapitre « Exportation » (voir page 162).

Raccourci clavier : H

### **Graver sur CD/DVD**

Ouvre la boîte de dialogue de gravure (voir page 134) vous permettant de graver le diaporama actuel.

### **Copie de sauvegarde**

Les données doivent être sécurisées afin de pouvoir être récupérées en cas de problème (plantage du disque dur, erreur dans le projet...).

### **Copier le projet et les médias dans le dossier...**

Le projet ainsi que tous les fichiers nécessaires sont enregistrés dans un dossier en tant que copie. Utilisez cette fonction pour transférer un projet au complet sur un autre ordinateur.

Raccourci clavier : Maj + Q

### **Copier le diaporama et les médias dans le dossier...**

Le diaporama et tous les fichiers nécessaires sont enregistrés dans le dossier de votre choix.

Raccourci clavier : Maj + R

### **Graver un projet et des médias sur un CD/DVD**

Cette option permet de graver sur CD ou DVD le projet ainsi que tous ses fichiers. Les plus gros projets peuvent également être directement gravés sur disque. Le projet est alors automatiquement réparti sur plusieurs CD. Un fichier de restauration gravé sur le premier disque lors de cette sauvegarde permet de la relire sans problème.

### **Graver un diaporama et des médias sur un CD/DVD**

Cette option vous permet de graver un diaporama avec tous les fichiers correspondants sur un CD-ROM ou un DVD.

Vous pouvez également graver directement des diaporamas de grande taille. Le diaporama est alors réparti automatiquement sur plusieurs CD/DVD. Un programme de restauration gravé sur le premier disque lors de cette sauvegarde permet de relire sans problème la sauvegarde.

Raccourci clavier : Alt + Maj + R

## Graver à nouveau le projet (Image)

Tous les fichiers, les menus et les fichiers vidéo encodés nécessaires à la gravure d'un CD/DVD sont sauvegardés dans la mémoire temporaire du disque dur. Ils ne sont **pas** automatiquement supprimés après la gravure du disque. Avec « Graver à nouveau le projet (image) », vous pouvez réutiliser ces images, graver un nombre illimité de disques, sans devoir à nouveau encoder les fichiers.

Sélectionnez dans la boîte de dialogue l'image disque souhaitée pour transférer ensuite tous les fichiers nécessaires sur MAGIX Speed burnR.

**Conseil :** pour plus d'informations sur l'utilisation de MAGIX Speed burnR, nous vous invitons à lire l'aide du programme.

## Programmes supplémentaires

Ce point de menu propose un accès direct aux outils et logiciels fournis avec le programme.

## Paramètres

### Diaporama...

Ouvre les paramètres (voir page 30) du diaporama actuel

### Projet...

**Nom du projet :** Indiquez ici un nom pour votre projet. Ce nom sera utilisé en tant que signature pré-réglée pour le disque à graver.

**Utiliser le ratio largeur/hauteur 16/9 pour le projet actuel :** cette option permet de travailler dès le départ sur le diaporama en format 16/9. La taille du moniteur vidéo sera adaptée automatiquement en conséquence.

**Ajuster automatiquement les nouvelles images au format plein écran :** les images qui ne correspondent pas au rapport largeur/hauteur du diaporama sont ajustées automatiquement. Le zoom est réglé pour cela de façon à ce qu'il n'y ait pas de bande noire à gauche et à droite (ou en haut et en bas) de la photo.

### Programme...

Cette option ouvre les paramètres du programme (voir page 31).

Raccourci clavier : Y

### Paramètres d'effet de diaporama

Cette option du menu ouvre les paramètres d'effets de diaporama (voir page 58). Les paramètres définis sont alors valables pour tout le diaporama.

Raccourci clavier : M

## Redéfinir par défaut les paramètres du programme

Avec cette fonction, tous les paramètres du programme (voir page 31), que vous avez définis dans MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe, sont réinitialisés.

## Menu Édition

### Annulation



Les dernières modifications peuvent être annulées. Vous pouvez ainsi tenter des opérations critiques sans risque. Si le résultat ne vous convient pas, cliquez sur « Annulation » pour revenir au statut précédent.

Raccourci clavier :                      Ctrl + Z

### Rétablir



Cette commande rétablit toute annulation réalisée juste avant.

Raccourci clavier :                      Ctrl + Y

### Couper



Supprime la photo sélectionnée (ou l'objet sélectionné en mode Timeline) et la copie dans le presse-papiers. La commande « Coller » vous permet par la suite de copier la photo ou l'objet dans un autre diaporama.

Raccourci clavier :                      Ctrl + X

### Copier



Cette commande copie la photo sélectionnée (ou l'objet sélectionné en mode Timeline) dans le presse-papiers.

Vous pouvez alors l'insérer dans n'importe quel diaporama avec l'outil « Coller ».

Raccourci clavier :                      Maj + C

### Coller



Colle le matériel copié (photo ou objet) dans le presse-papiers à la position actuelle du marqueur de début.

Raccourci clavier :                      Ctrl + V

### Effacer



Cette commande permet d'effacer la photo sélectionnée (ou l'objet sélectionné en mode Timeline).

Raccourci clavier :                      Suppr

## Assistants

Cette option du menu contient les différents outils d'aide pour diverses tâches dans MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe.

### Assistant diaporama

Cet assistant vous facilitera énormément la tâche pour créer un diaporama de qualité (voir page 99). Il vous accompagnera dans toutes les étapes de création.

### Diviser un diaporama

Cet assistant vous guide pour diviser (voir page 102) votre diaporama en plusieurs parties.

### Slideshow Maker



Vous ouvrez ici le Slideshow Maker (voir page 102).

### Soundtrack Maker

Cette commande ouvre MAGIX Soundtrack Maker (voir page 107).

### Adaptation du montage musical

Ouvre l'adaptation du montage musical pour synchroniser (voir page 109) les transitions entre les photos au rythme du morceau de musique de votre choix.

### Assistant de suppression

Utilisez cette fonction pour libérer (voir page 113) de la place sur le disque dur pour de nouveaux projets.

### Itinéraires animés

Ouvre la boîte de dialogue de création d'itinéraires animés. (voir page 114)

### Échanger l'objet



Échange l'objet sélectionné avec l'objet également sélectionné dans le Media Pool. En cas d'ajustement de la durée de l'objet, les objets suivants seront également décalés en conséquence.

Lorsque des objets photo sont échangés, ils conservent leurs durées d'affichage.

### Découper objet

Cette commande découpe un objet sélectionné à la position du marqueur de début. Il en résulte ainsi deux objets distincts.

Vous pouvez ainsi isoler une partie d'un objet pour ensuite l'effacer.

1. Réglez le marqueur de début à la position souhaitée tout en cliquant sur la gauche de la Timeline.

2. Cliquez sur l'objet vidéo pour le choisir, puis cliquez sur l'icône Couper.
3. Réglez maintenant le marqueur de début sur la fin de la partie à supprimer, puis cliquez à nouveau sur l'icône Couper.
4. Sélectionnez l'objet obtenu au milieu et appuyez sur la touche Suppr.
5. Tirez maintenant vers l'avant l'objet de derrière, qui s'enclenche automatiquement dans les bords de la découpe. Tous les objets suivants sont déplacés en même temps afin qu'aucun vide ne subsiste.

Vous pouvez aussi utiliser cette fonction pour appliquer des Effets uniquement sur une certaine partie d'un objet.

Raccourci clavier : T

### Recherche de zones libres

Cet assistant vous permet de voir rapidement en quels endroits du diaporama se trouvent (voir page 112) des espaces vides.

### Sélectionner tout

Sélectionne tous les objets du montage.

Raccourci clavier: Ctrl + A

## Menu Effets

### Optimisation de l'image

Corrigez ici la lumière, améliorez la netteté de prises de vues tremblotantes, ajustez les nuances de couleurs - le tout très facilement dans le Media Pool (voir page 50).

### Image TV

Ce sous-menu contient des options pour procéder à l'ajustement de particularités de l'image TV. En plus des filtres d'entrelacement et d'anti-scintillement, vous avez la possibilité d'ajuster la représentation à la taille réelle de l'écran-télé. Un algorithme spécial veille à créer un rapport de taille optimal entre la taille de l'image et des bords (anti-cropping).

### Interpolation pour matériel source entrelacé

Sélectionnez cette option pour supprimer les artefacts d'une image (vidéo). Lorsqu'une image fixe est extraite d'une vidéo, de telles structures entrelacées apparaissent dans les parties de l'image présentant des mouvements.

### Filtre anti-scintillement

Sélectionnez cette option pour les images fixes qui possèdent de fines structures avec un contraste élevé. Ce filtre permet la suppression des scintillements pendant la lecture à la télé.

## Compensation du rognage des bords

Sélectionnez cette option si les bordures d'image sont rognées pendant la lecture sur téléviseur. Les valeurs des « Paramètres d'effets de diaporama » (voir page 93) seront utilisées.

## Distortion

Vous pouvez appliquer toutes sortes d'effets de déformation artistique à vos images, une palette d'effets est disponible pour cela dans le Media Pool.

## Affichage & animation

À l'aide de ces effets, définissez les extraits, les dimensions, la position et la rotation d'objets-images ou d'objets-vidéo dans le Media Pool.

## Stereo3D

Vous accédez ici à la fonction Stereo3D. Pour de plus amples informations, référez-vous au chapitre « Stereo3D » (voir page 125).

## Édition

Agrémentez vos photos de diverses décorations, de bulles de dialogue comme dans des bandes dessinées et d'animations directement dans le Media Pool pour donner vie à votre diaporama.

## Rotation à droite



Fait pivoter la photo de 90° dans le sens des aiguilles d'une montre.

Raccourcis  
clavier :

Ctrl + Alt + F vers la droite

Ctrl + Alt + G vers la gauche

## Ajuster à la taille plein écran

Cette option permet d'ajuster les photos dans un format inadapté au format correct actuel. Le zoom sera aussi avancé que nécessaire de sorte à ce que les bordures noires sur les bords des photos ne soient plus visibles. Cela a évidemment pour conséquence qu'une partie de la photo sera masquée.

Raccourci clavier :                      Maj + A

## Durée d'affichage...

Indiquez ici la durée d'affichage de la photo actuelle en [minutes]:[secondes]:[images].

**Appliquer à la plage entre les marqueurs de début et de fin** : les paramètres seront appliqués à toutes les photos se situant entre les deux marqueurs (début et fin).

**Appliquer à toutes** : les paramètres vont être appliqués à toutes les images du diaporama actuel. Ils ne le seront pas pour les images des diaporamas suivants du projet.

### Édition d'image (externe)...

Grâce à la commande « Édition d'image (externe) », les photos peuvent être post-éditées dans le programme de graphisme MAGIX Foto Designer. La commande s'affiche dans le menu contextuel de chaque image. Le menu contextuel s'ouvre par simple clic sur le petit bouton FX, dans la partie supérieure de la boîte à photos. La fenêtre de dialogue de l'assistant de Photo Clinic s'affiche. Il s'agit d'un petit assistant astucieux qui vous propose de nombreux travaux photos typiques parmi lesquels vous pouvez rechercher simplement la tâche souhaitée, la cocher et même transmettre votre image à MAGIX Foto Designer. MAGIX Foto Designer s'ouvre et le fichier image sélectionné est chargé. MAGIX Foto Designer vous présente les instructions adéquates pour éditer votre photo. Bonne chance lors de cette opération !

À la fin de l'édition, l'image modifiée est utilisée à la place du matériel d'origine.

Retoucher les yeux rouges, sélectionner des extraits d'image, appliquer des déformations créatives, optimiser des photos Internet, etc. Le programme MAGIX Foto Designer fourni avec le logiciel permet de tirer le meilleur des photos ! En un tour de main les images sont parfaites. Pour en savoir plus, référez-vous à l'Aide de MAGIX Foto Designer.

### Créer une image panoramique...

MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe permet de créer des panoramas (voir page 123) en un seul clic, automatiquement ou de façon personnalisée.

### Afficher et masquer

L'objet sélectionné sera affiché ou masqué.

### Transitions

Vous trouverez ici toutes les transitions de MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe classées en différentes catégories. Un clic sur une catégorie permet d'afficher toutes les transitions qu'elle contient.

Pour charger une transition, utilisez le glisser-déposer (en maintenant le bouton de la souris enfoncé) pour placer la transition de votre choix sur l'objet auquel vous voulez l'ajouter.

Vous trouverez de plus amples informations dans le chapitre « Transitions » (voir page 77).

## Collages image dans l'image

Les collages fonctionnent selon le même principe que les effets image dans l'image, mais plusieurs objets sont utilisés ici. Selon le résultat désiré, vous pouvez assembler les objets à votre guise puis placer le collage sur le premier objet.

## Design de l'arrière-plan

Choisissez sur votre disque dur une couleur, une image ou une vidéo qui servira d'arrière-plan à la photo affichée. Ceci est particulièrement utile lorsque les photos ont des bords noirs ou qu'elles doivent être affichées dans un petit format.

Les flèches vous permettent de passer rapidement à la photo précédente ou suivante du diaporama afin d'également y ajuster l'arrière-plan.

## Réinitialiser l'arrière-plan

Réinitialise l'arrière-plan pour l'objet actuellement sélectionné.

## Outil de stabilisation vidéo

Ouvre la boîte de dialogue de stabilisation vidéo avec laquelle vous pouvez corriger des enregistrements tremblotants. Pour de plus amples informations, référez-vous au chapitre « Stabilisation vidéo » (voir page 84).

Raccourci clavier :                      Maj + K

## Éditeur de titres



Affiche la boîte de dialogue « Éditeur de titres » (voir page 71).

Raccourci clavier :                      Ctrl + T

## Enregistrer en tant que modèle de titre...

Si vous avez édité un titre selon vos souhaits, vous pouvez l'enregistrer en tant que modèle. Il sera déposé dans le dossier de titres de MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe afin de pouvoir le trouver facilement dans le Media Pool dans la rubrique « Titres ».

Raccourci clavier :                      Ctrl + Maj + E

## Convertir en titre 3D...

L'objet titre est transformé en un objet 3D. Sélectionnez ensuite le modèle que vous souhaitez dans le Media Pool sous « Titre > 3D ».

## Insérer la date en tant que titre

Vous pouvez configurer MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe pour qu'il ajoute une heure et une date au matériel image. Pour cela, sélectionnez l'option « Insérer la date en tant que titre » dans le menu contextuel de l'objet image.



**Coller** : applique les paramètres actuels à un nouvel objet. Vous disposez d'une boîte de dialogue pour sélectionner les paramètres à copier.

Raccourci clavier : Alt + Maj + U

**Réinitialiser** : cet « effet » n'est pas un effet. Au contraire, il désactive tous les effets que vous avez activés.

Raccourci clavier : Alt + Maj + C

### **Propriétés de l'objet**

Cette fonction affiche l'ensemble des informations sur l'objet sélectionné, telles que le nom du fichier, son emplacement sur le disque dur, le tempo, etc.

De plus, vous pouvez définir une couleur de fond pour l'objet afin de le mettre particulièrement en avant dans le diaporama et pour le retrouver rapidement.

Raccourci clavier : Ctrl + E

## Menu « Partage »

Vous trouverez ici de nombreuses façons de publier facilement et rapidement vos données sur Internet à partir du programme. De plus, ceci vous permet de transférer vos données vers d'autres programmes pour des travaux d'édition plus poussés, pour le cas où vous disposeriez de tels programmes spécialisés.

### **Youtube/flickr/Facebook**

Il s'agit d'un lien direct permettant de charger vos diaporamas en tant que vidéos sur Youtube, flickr ou Facebook depuis MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe.

### **Charger le diaporama actuel en tant que vidéo**

Cette commande charge le diaporama actuel sur le portail sélectionné ou dans la communauté choisie. Précisez les renseignements demandés sur la vidéo dans les champs prévus à cet effet afin que les fonctions de recherche de ces portails Web soient en mesure de retrouver votre vidéo.

MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe utilise également pour cela en partie le format H.264 (composante du codec MPEG-4). Dans la mesure où Flash prend directement ce format en charge et que la plupart des portails et communautés l'utilisent également, il n'est pas nécessaire de procéder de nouveau au rendu du diaporama sur les différents serveurs de stockage. Les pertes de qualité sont ainsi exclues.

Lors du chargement d'une vidéo HD, on utilise une résolution HD de 720p.

## Charger les médias sélectionnés dans le Media Pool

Charge les médias sélectionnés dans le Media Pool directement dans le portail ou la communauté sélectionnés.

## Menu Aide

### Aide

Cette fonction est disponible dans presque toutes les fenêtres du programme et ouvre le module d'aide du logiciel, avec des entrées thématiques. Utilisez cette commande pour accéder à la rubrique Aide dans n'importe quelle fonction de MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe.

Raccourci clavier : F1

### Aide contextuelle



Le curseur de la souris se transforme ici en une flèche avec un point d'interrogation.

Cliquez sur une commande au choix de l'interface principale : l'aide du programme pour l'élément de contrôle correspondant s'ouvre.

Raccourci clavier : Alt + F1

### Manuel d'utilisation (PDF)

Ouvre le manuel d'utilisation au format PDF Il contient, tout comme l'Aide que vous pouvez ouvrir avec la touche F1 de votre clavier, toutes les astuces et les choses à savoir sur le logiciel.

### magix.info

Vous avez des questions, besoin d'aide, de conseils ou de vidéos explicatives faites par des experts concernant votre produit MAGIX ? Sur magix.info, vous trouverez les réponses à vos questions et les solutions à vos problèmes ainsi que des formations et des ateliers professionnels près de chez vous concernant les logiciels et le multimédia.

Vous pouvez accéder à magix.info en passant par [www.magix.info](http://www.magix.info).

### Afficher la vidéo d'introduction

La vidéo d'introduction vous explique clairement le fonctionnement des principales tâches. Certains thèmes spécifiques sont traités en détail dans des vidéos tutorielles supplémentaires.

Raccourci clavier : Ctrl + F1

Pour la lecture de la vidéo d'introduction, vous devez insérer le CD du programme.

### **Afficher les infobulles**

Les infobulles sont des petites fenêtres informatives qui s'affichent automatiquement lorsque le curseur de la souris reste quelques temps sur un bouton. Elles vous informent sur la commande ainsi désignée. Cette option peut être activée et désactivée.

### **S'inscrire en ligne**

Cette option ouvre la page d'inscription en ligne de MAGIX sur laquelle vous pouvez vous inscrire en tant qu'utilisateur MAGIX.

Une fois inscrit, vous avez accès au site Web d'assistance MAGIX qui propose diverses mises à jour de programmes et des programmes d'aide à télécharger (uniquement pour utilisateurs MAGIX inscrits).

Le formulaire d'inscription fourni (accessible en passant par le menu Démarrer sous MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe > Service et assistance > Inscription) vous permet de vous inscrire également par courrier ou par fax. Il vous suffit de l'imprimer, de le remplir et de l'envoyer.

Raccourci clavier : F12

### **Actualisation en ligne**

Cette option vous dirige directement sur la page du site Internet de MAGIX à partir de laquelle vous pourrez accéder au service de mise à jour des programmes.

Raccourci clavier : Ctrl + Maj + F12

### **Informations produit**

Ouvre la page Web de MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe.

### **À propos de MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe**

Les indications sur le Copyright et le numéro de version de MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe apparaissent ici.

# Activer les fonctions supplémentaires

En cas de besoin, vous pouvez activer l'encodeur / le décodeur en option pour divers formats de fichiers.

À quoi sert l'activation ?

L'importation (décodage) et l'exportation (encodage) de certains formats audio et vidéo nécessitent un codec adapté, qui permet d'importer et de lire ces formats. Dès que vous avez besoin d'un décodeur ou d'un encodeur spécifique, MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe vous avertit et vous demande si vous souhaitez l'activer. En règle générale, l'intégration de décodeurs et d'encodeurs d'autres fabricants est payante. Pour cette raison, ces codecs sont intégrés dans les programmes MAGIX à l'aide d'une activation supplémentaire qui, selon leur utilité et leur diffusion, peut être gratuite ou payante, en cas de codecs très spécifiques et rares par exemple. Ainsi, MAGIX est en mesure, aujourd'hui comme à l'avenir, de vous proposer un rapport qualité/prix optimal pour votre logiciel.

## Activation gratuite (codec MPEG -2)

Pour pouvoir utiliser les codecs MPEG-2 et MPEG-4, vous devez les activer gratuitement.

L'activation peut se faire directement sur Internet, par poste, télécopie ou par téléphone. La manière la plus rapide et la plus simple de commander un code d'activation est l'activation sur Internet. La mise à disposition du code d'activation se fait en quelques minutes par e-mail. La mise à disposition du code d'activation par poste ou télécopie se fait en quelques jours.

### Commander le code d'activation en ligne

Cliquez sur « Commander en ligne... » (Champ 1). MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe entre en contact avec le serveur MAGIX et télécharge le codec approprié.

**Remarque :** une vérification de vos informations d'inscription a lieu lors de l'activation de codecs. L'activation de codecs ne fonctionne que si votre nom a bien été inscrit dans votre version du programme. Si vous n'avez pas encore effectué la procédure d'inscription, vous en avez donc à tout moment l'occasion.

Si votre ordinateur n'est pas connecté à Internet, vous pouvez utiliser ces différentes possibilités pour l'activation :

### Commander le code d'activation dans le MAGIX Service Center

Choisissez cette variante pour réaliser l'activation depuis un autre ordinateur disposant d'une connexion Internet.

### Commander le code d'activation par téléphone

Vous trouverez ici un numéro de téléphone et les données nécessaires à l'activation téléphonique.

### Commander le code d'activation par la poste ou par fax

Après avoir cliqué sur « Commander par poste/fax » (Champ 2), votre code utilisateur apparaît. Celui-ci attribue automatiquement votre code d'activation personnel à votre PC. Puis cliquez sur « Accès au formulaire de commande » pour transférer votre code utilisateur automatiquement dans le formulaire de commande par la poste ou par fax. Envoyez le formulaire imprimé dûment rempli à l'adresse ou au numéro de fax indiqué. Votre code d'activation vous sera envoyé sous quelques jours par poste ou par fax (ou bien en option à une adresse e-mail que vous indiquez).

### Saisie du code d'activation

Après réception de votre code d'activation personnel, veuillez tenter à nouveau d'utiliser la fonction d'exportation ou d'importation afin d'afficher la boîte de dialogue d'activation en fonction du format de fichier correspondant. Vous pourrez entrer le code d'activation à cet endroit.

## Problèmes lors de l'activation

**Problème** : le code saisi est incorrect (activation téléphonique).

Veuillez d'abord vérifier votre saisie : le code est incorrect dans la plupart des cas. Si vous avez entré le code correctement, vous pouvez obtenir le numéro de téléphone de notre service téléphonique. Nos collaborateurs sont à votre disposition.

**Problème** : le site Web MAGIX ne s'ouvre pas.

Vérifiez votre connexion Internet. Connectez-vous éventuellement manuellement.

**Problème** : le formulaire de commande par courrier/par fax ne s'ouvre pas.

Vérifiez qu'un programme de traitement de texte compatible soit installé et activé sur votre ordinateur (MS Word par exemple).

**Problème** : vous n'avez pas reçu l'e-mail contenant le code d'activation.

Vérifiez que votre boîte électronique n'est pas pleine.

- Vérifiez que l'e-mail ne se trouve pas dans la boîte spam (courrier indésirable).

**Problème** : vous avez installé MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe sur un nouvel ordinateur, ajouté un nouveau disque dur à votre ordinateur (carte son, carte mémoire, etc.) ou vous l'avez installé plusieurs fois sur le même PC. Votre code d'activation n'est plus accepté.

Si vous avez activé votre programme à de multiples reprises et que vous ne parvenez pas à l'activer une nouvelle fois, veuillez contacter le service clientèle MAGIX (voir page 8).

## Problèmes & solutions

### Fichier non chargé

- Si vous ne parvenez pas à charger des fichiers, cela peut être dû au fait que le format n'est pas pris en charge par MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe ou bien que le codec correspondant doit être activé. Consultez les chapitres « Importation et exportation (voir page 14) » et « Activer les fonctions supplémentaires (voir page 186) » pour en savoir plus.
- En ce qui concerne les fichiers AVI, il est possible que le codec nécessaire ne soit pas du tout installé. Pour en savoir plus, consultez le paragraphe « Remarques générales sur les vidéos AVI (voir page 216) » dans la section « Annexe : vidéo numérique et support de données » du manuel PDF ou de l'aide du programme (touche F1).

**Astuce :** pour trouver quel codec est utilisé dans le fichier vidéo, il existe différents programmes d'aide spécifiques pour tel ou tel cas d'utilisation. Par exemple : les programmes gratuits « G-Spot » ou « AVIcodec ».

### Lecture saccadée

Ne vous inquiétez pas si la lecture sur PC est saccadée : le résultat final sera parfaitement fluide. Sachez que MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe calcule tous les effets en temps réel. Vous pouvez ainsi visualiser immédiatement l'influence de ces derniers sur votre diaporama.

Même les PC les plus modernes peuvent rencontrer des difficultés lors de l'utilisation de nombreux effets. Dans ce cas, il est impossible de garantir une lecture fluide sur votre ordinateur. Pour obtenir un résultat final fluide, vous devez patienter jusqu'à la gravure de votre projet sur DVD ou son exportation. Pour cette raison, commencez par arranger votre diaporama sans y ajouter d'effets, uniquement avec les photos brutes. Ainsi, un aperçu fluide est possible et vous pouvez travailler rapidement.

### Problèmes lors de l'activation

**Problème :** le code saisi est incorrect (activation téléphonique).

Veuillez d'abord vérifier votre saisie : le code est incorrect dans la plupart des cas. Si vous avez entré le code correctement, vous pouvez obtenir le numéro de téléphone de notre service téléphonique. Nos collaborateurs sont à votre disposition.

**Problème :** le site Web MAGIX ne s'ouvre pas.

Vérifiez votre connexion Internet. Connectez-vous éventuellement manuellement.

**Problème** : le formulaire de commande par courrier/par fax ne s'ouvre pas.

Vérifiez qu'un programme de traitement de texte compatible soit installé et activé sur votre ordinateur (MS Word par exemple).

**Problème** : vous n'avez pas reçu l'e-mail contenant le code d'activation.

Vérifiez que votre boîte électronique n'est pas pleine.

- Vérifiez que l'e-mail ne se trouve pas dans la boîte spam (courrier indésirable).

**Problème** : vous avez installé MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe sur un nouvel ordinateur, ajouté un nouveau disque dur à votre ordinateur (carte son, carte mémoire, etc.) ou vous l'avez installé plusieurs fois sur le même PC. Votre code d'activation n'est plus accepté.

Si vous avez activé votre programme à de multiples reprises et que vous ne parvenez pas à l'activer une nouvelle fois, veuillez contacter le service clientèle MAGIX (voir page 8).

# Encodeur

## Annexe Paramètres de l'encodeur MPEG-1/2

### Paramètres généraux

**Type MPEG :** vous pouvez déterminer le type de sortie du MPEG créé. Vous pouvez laisser les paramètres de l'encodeur totalement libres, pour exporter votre vidéo dans le format correspondant, pour une utilisation ultérieure dans d'autres programmes ou pour présentation sur une site Internet, par exemple.

Lorsque vous avez quitté l'encodeur après la boîte de dialogue de gravure, ou si vous avez l'intention d'utiliser le matériel exporté pour des VDC, SVDC pour des DVD, choisissez l'option correspondante. Configurez l'encodeur suivant les standards prescrits pour chaque disque lorsque vous voulez jouer celui-ci dans un lecteur compatible.

**Format vidéo :** on définit ici le format vidéo auquel le rapport largeur/hauteur de l'image et la fréquence image (voir Paramètres vidéo (voir page 193)) seront automatiquement ajustés. Vous avez le choix entre PAL et NTSC.

**Mode Entrelacement :** le film sera encodé entrelacé (aussi sous forme de deux demi-images, champs nommés). Ceci est absolument impératif pour la lecture sur écran de télévision. Lorsque vous voulez voir un film exporté uniquement sur votre ordinateur et que vous tenez au look « cinéma », vous pouvez aussi encoder par cadres (progressivement). Certains projecteurs vidéo supportent aussi la lecture de matériels graphiques encodés progressivement. Voir aussi : Entrelacement (voir page 210).

**Débit binaire :** le débit binaire détermine le besoin en mémoire de la vidéo terminée. La quantité de données disponibles peut être épuisée très différemment suivant la qualité de la représentation. 20 Mo peuvent couvrir 4 secondes de vidéo DVD ou bien 5 minutes pour une vidéo Internet de la taille d'un timbre-poste. La qualité d'une vidéo MPEG est mesurée suivant la « largeur » du flux de données créé, le débit binaire. C'est la quantité des données transmises par unité de temps. Elle est indiquée en kBits/seconde ou en bits par seconde.

**Qualité :** vous définissez ici la qualité du processus d'encodage, ou plus exactement la qualité de l'évaluation des mouvements (voir page 208). Plus la qualité est élevée, meilleure sera la vidéo terminée, mais l'encodage dure également plus longtemps. La valeur pré-réglée est de 10. Elle offre un bon compromis entre qualité et vitesse.

**Smart Rendering :** Smart Rendering permet de réduire considérablement le coût d'encodage des fichiers MPEG. Lors de la création des fichiers MPEG, seules sont encodées les parties du film qui ont été modifiées dans le programme (par ex. avec le nettoyage vidéo ou par des effets). Les fichiers MPEG contenus dans le film **doivent** avoir le même format, c'est-à-dire le débit binaire (variable ou constant) ; la résolution d'image et le format vidéo doivent correspondre.

**Copie GOP rapide et exacte** : ce mode spécial de Smart Rendering permet d'appliquer un matériel MPEG sans coût d'encodage quel qu'il soit pour le medium ciblé. La vitesse d'encodage en est extrêmement accélérée. Pour cela, le matériel vidéo ne peut subir aucune édition, seulement des coupes franches (sans transition). Ces coupes ne sont pas exécutées exactement suivant les cadres, mais ont toujours lieu aux limites du prochain GOP. Par conséquent, les coupes devraient ensuite être faites généreusement.

Pour graver des DVD avec une piste audio originale Surround 5.1 (Dolby Digital Audio) sans un nouvel encodage, **cette** option doit être activée.

**Résumé** : affiche un aperçu de tous les paramètres de l'encodeur.

**À partir du fichier** : vous pouvez lire les paramètres nécessaires à partir d'un fichier MPEG existant. Ceci est très utile lorsque vous voulez assembler des fichiers MPEG existants sans nouveau encodage avec Smart Rendering.

### Paramètres vidéo

**Fréquence image** : pour PAL, elle est obligatoirement de 25 images/sec., pour NTSC de 29,97 images/sec. Notez que l'encodage de matériel NTSC au format PAL ou inversement est certes possible mais qu'il entraîne des sauts d'images.

**Rapport largeur/hauteur** : vous pouvez configurer ici le format de l'image ou le nombre de pixels. Avec MPEG-2, le format d'image est indiqué en tant que rapport largeur/hauteur, vous avez donc 1:1 (image carrée, non recommandé), 4:3 (vidéo normale), 16:9 (écran large) et 2,21:1 (Cinemascope). Cela est indépendant du format vidéo sélectionné.

Avec MPEG-1, au lieu de cela, le format en pixels est déterminé, vous avez également 1:1, CCIR601 (correspond à une vidéo normale en 4:3) pour 625 lignes = PAL et 525 lignes = NTSC, et la même chose pour le 16:9.

L'option **Auto** est activée par défaut, les paramètres sont alors configurés de façon similaire aux paramètres du film.

**Résolution** : largeur et hauteur de la vidéo, correspond à la configuration dans la boîte de dialogue d'exportation.

**Structure GOP** : vous pouvez modifier ici la séquence GOP (voir page 210), c'est-à-dire le nombre de P-frames et de B-frames par I-frame, à l'intérieur d'un GOP (groupe d'images). Veuillez noter que la longueur totale du GOP ne doit pas excéder 15 frames, soit le paramètre par défaut (1 I-frame + 4 P-frames + 5 x 2 B-frames = 15 frames).

Vous pouvez cependant raccourcir la séquence du GOP (au détriment de la qualité d'image pour le même débit binaire). Cela accélère considérablement le processus d'encodage, car l'encodage des images P et B est friand de ressources systèmes. Le décodage, c'est-à-dire la lecture et l'importation, s'en trouve également accéléré.

Si I-frame est réglé sur 1, chaque frame est une I-frame. Si la valeur est supérieure à 1, le paramètre définit la longueur totale du GOP.

**GOP auto** : les GOP fermés ne comportent aucune référence à une frame des GOP suivants. L'édition d'un MPEG, dont tous les GOP sont fermés, est facilitée, car seules les I-frames peuvent être éditées si un GOP est fermé. GOP auto permet de fermer les GOP au moment des changements de scène, au cours desquels deux procédures de complexités différentes sont employées (« fast » et « VSCD »).

### Mode débit binaire

En mode « Débit binaire constant », un débit binaire qui reste constant est utilisé. Avec un débit binaire constant, la capacité de rendement de la compression MPEG ne peut être correctement utilisée car la largeur de bande pour les scènes immobiles et simples est perdue.

Le mode « Débit binaire variable » tente d'ajuster l'espace mémoire disponible aux besoins de la vidéo que vous souhaitez encoder. Le débit binaire actuel varie autour d'une valeur moyenne. Pendant les passages calmes de la vidéo, il est réduit à une valeur minimum ; si la scène présente des mouvements, le mode augmente à la valeur maximum. Deux procédés de configuration (« contrôle du débit binaire ») sont disponibles (mode 1 et mode 128).

### Paramètres vidéo avancés

**Profils MPEG et niveaux** : le standard MPEG-2 définit différents « profils » et « niveaux ». Pour la production de DVD, utilisez le « Profil principal et niveau principal ». Le profil supérieur ajoute des propriétés additionnelles au flux de données, telles que l'option permettant d'afficher une image en résolution réduite en cas de qualité de transmission moindre (SNR Scalable Profile : SNR évolutif) ou de l'afficher à une échelle locale, par exemple un flux de données HDTV sur un téléviseur standard (Spatially Scalable Profile : profil pouvant être redimensionné dans l'espace). Le profil 4:2:2 est utilisé lorsque les données d'image doivent être encodées pour un balayage chromatique (voir page 209) alternatif. Cependant, très peu d'encodeurs prennent ces profils en charge, la plupart d'usage professionnel.

Les niveaux définissent les limitations de la résolution de l'image et la fréquence de données maximale. Un niveau bas ne permet qu'une résolution réduite (352 x 2 888 = CIF), un niveau élevé ou High-1440 permet l'encodage au format HD TV.

**Estimation des mouvements** : ici, les paramètres sont contrôlés par le biais du curseur de qualité (voir les paramètres généraux).

### Divers

**Sensibilité au bruit** : ce facteur définit la sensibilité avec laquelle l'encodeur réagira au bruit dans le matériel de départ. Si votre matériel de départ contient peu de bruit (enregistrements numériques, animations informatiques ou vidéos déjà optimisées ou

restaurées), vous n'aurez pas besoin de modifier le facteur (valeur par défaut : 4). Vous pouvez même le réduire avant d'augmenter encore plus la qualité.

Si vous souhaitez encoder du matériel comprenant du bruit, un facteur trop bas à cet endroit augmentera considérablement le temps d'encodage sans produire pour autant une meilleure qualité. Pour les vidéos analogiques non éditées, vous pouvez augmenter le facteur entre 8 et 14.

**Réduction du bruit** (clic sur sensibilité au bruit) : utilisation d'un filtre de bruit dont la force peut être réglée de 1 à 31.

### Paramètres avancés

Dans l'arborescence située à droite dans la fenêtre, vous voyez un grand nombre de paramètres supplémentaires réservés aux experts. Il est déconseillé à tout utilisateur non chevronné de modifier ces paramètres car ils sont spécifiquement optimisés par défaut pour les applications courantes, de sorte qu'ils ne doivent être changés que dans des cas exceptionnels.

### Paramètres audio

**Type audio** : vous pouvez utiliser MPEG Layer -1, 2 ou PCM (WAV). « Sans audio » peut être sélectionné dans la boîte de dialogue d'exportation.

**Fréquence d'échantillonnage** : vous pouvez définir une fréquence d'échantillonnage de 32, 44,1 ou 48 kHz pour la piste audio. Pour les DVD, 48 kHz sont requis. Pour réduire la quantité de données audio, il est préférable de réduire le débit binaire plutôt que le taux d'échantillonnage.

**Mode** : mono, stéréo, joint stéréo et canal double sont à votre disposition.

**Débit binaire** : vous pouvez définir ici le débit binaire du signal audio. Plus le débit binaire est élevé, meilleure est la qualité de la lecture. Dans le cas de DVD, vous pouvez choisir entre 384 kBit/s et 448 kBit/s.

## Encodeur MPEG-4

MPEG-4 est un assemblage de codecs hautement efficaces pour la vidéo et le son d'après le standard MPEG. En comparaison avec MPEG-2 par exemple, la taille du fichier est moindre alors que la qualité est la même.

**Conseil :** cherchez dans les préférences proposés dans le logiciel si vous trouvez un préférence pour tel ou tel cas d'utilisation ou pour tel ou tel périphérique. Ceux-ci sont optimisés pour les principaux cas d'utilisation.

Les paramètres avancés dans « **Avancé** » sont divisés en « Vidéo », « Audio » et « Multiplexeur ».

Sous « **Vidéo** », vous avez le choix entre « MPEG-4 Simple » (MPEG-4 Visual/MPEG-4 Part 2) (voir page 202) et « MPEG-4 H.264 » (« AVC/MPEG-4 Part 10 ») (voir page 196).

Selon ce que vous souhaitez faire avec la vidéo exportée, vous pouvez choisir un de ces deux encodeurs afin de la comprimer. Vérifiez dans le manuel d'utilisation de l'encodeur quel périphérique de restitution est pris en charge.

Sous « **Audio** » le format « AAC » (voir page 206) est préconfiguré. Si vous avez choisi le flux de transport AVCHD, « AC 3 (Dolby Digital) » est à votre disposition.

Dans « **Multiplexeur** » certains préférences peuvent être adaptés par ex. le format conteneur et les paramètres streaming. Cela est conseillé aux experts.

L'option « Exporter en tant que page Web » crée en plus une page HTML avec un lecteur Flash intégré qui permet de lire la vidéo créée. Lisez-en plus à ce sujet dans le thème « Insérer des vidéos au format Flash dans son site Internet ».

**Conseil :** commencez par vérifier si une préconfiguration est disponible pour ce que vous souhaitez faire dans la boîte de dialogue d'exportation. Les utilisateurs confirmés peuvent faire des changements spécifiques dans les paramètres avancés des trois sections.

### Codec vidéo

#### MPEG-4 H.264

Le codec MPEG-4 H.264 (aussi AVC) est certes compatible et pratique avec tous les types de vidéos mais nécessite des performances de calcul élevées en vue du décodage à réaliser ultérieurement.

Dans les paramètres avancés de l'encodeur AVC, les possibilités de réglage intéressantes sont sous « Générique » dans « Paramètres principaux »

Ici, vous pouvez mettre en place les préréglages AVC et le format vidéo. Pour une qualité DVD, sélectionnez par ex. « DVD ». Il est conseillé de choisir le format vidéo en fonction du pays afin que les lecteurs courants du pays ciblé puissent lire le matériel. Par exemple, vous devriez utiliser « PAL » en Allemagne, « SECAM » en France et « NTSC » aux États-Unis.

## MVC

Le Multiview Video Coding (MVC) est un complément pour applications stéréoscopiques. Activez cette option pour exporter des fichiers MVC.

**Remarque :** MVC est disponible dans les versions deluxe Pro seulement.

## 2-Pass

La vidéo à exporter est encodée 2 fois. Ici le premier calcul de débit binaire compte pour toute durée (pour les vidéos, par frame). Lors du deuxième calcul, la création de la vidéo à proprement dite sera exécutée à partir du débit binaire calculé lors du procédé précédent. Le résultat est une qualité d'image améliorée, toutefois l'encodage prend bien sûr deux fois plus de temps.

## Smart Render und Smart Copy

**Smart Render** permet de réduire considérablement les ressources nécessaires à l'encodage des fichiers AVCHD. Lors de la création de fichiers AVCHD, seules les parties du film qui ont été modifiées dans le programme sont de nouveau encodées. Les fichiers AVCHD contenus dans le film **doivent** avoir le même format, c'est-à-dire le même débit binaire (variable ou constant) ; la résolution d'image et le format vidéo doivent correspondre.

Le mode spécial de Smart Rendering « **Smart Copy** » permet d'appliquer un matériel AVCHD sans coût d'encodage quel qu'il soit pour le médium ciblé. La vitesse d'encodage en est extrêmement accélérée. Pour cela, le matériel vidéo ne peut subir aucune édition, seulement des coupes franches (sans transition). Ces coupes ne sont pas exécutées exactement suivant les cadres, mais ont toujours lieu aux limites du prochain GOP. Par conséquent, les coupes devraient être faites généreusement.

## Accélération matérielle - CUDA, Quick Sync Video, Open CL

MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe prend en charge les exportations AVCHD, l'encodage de disque AVCHD et Blu-ray (H.264) et l'utilisation de l'accélération du matériel. Grâce à cela, l'encodage est visiblement plus rapide.

Les technologies d'accélération du matériel suivantes sont prises en charge : Quick Sync Video (d'Intel), Open CL (d'AMD) et CUDA (de NVIDIA)

**Remarque :** informez-vous si besoin auprès du fabricant de votre carte graphique pour savoir quelle accélération matérielle votre carte graphique prend en charge. Assurez-vous que tous les pilotes nécessaires sont installés.

Si votre système prend en charge l'accélération du matériel, vous pouvez l'activer en passant par « Avancé... » > « Accélération de matériel ». Selon la technologie, l'activation se fait parfois automatiquement par le logiciel.

## Paramètres vidéo avancés

### Generic

## Préréglage AVC

Définissez ici le flux vidéo à exporter.

- **Baseline :** correspond au standard ISO/IEC 11172-1/2
- **Main :** correspond au standard ISO/IEC 13818-1/2
- **High :** résolution élevée
- **SVCD :** correspond au super-VCD MPEG-2
- **D1 :** correspond au DVD MPEG-2
- **DVD :** vidéo DVD
- **Blu-ray :** disque Blu-ray
- **Blu-ray HD :** disque Blu-ray en haute définition
- **Sony PlayStation :** format compatible Sony PlayStation
- **HD 1280x720p :** résolution élevée 1280x720 p (progressive)
- **HD 1440x1080 i :** résolution élevée 1440x1080 i (entrelacée)
- **Apple iPod :** flux compatible avec les iPods d'Apple

## Profil

### Profil

Les profils définissent quelles caractéristiques sont prises en charge par l'encodeur.

- **Profil baseline :** adéquat en première ligne pour des applications nécessitant des performances de calcul faibles, par exemple pour des conférences vidéo ou encore des vidéos lues sur téléphones portables.
- **Profil Main :** ce profil aurait dû être utilisé à l'origine dans le domaine de la diffusion et dans des buts de sécurisation. Mais cette solution a bien vite été délaissée lorsque le « profil High » a été développé pour ces applications ci-dessus.

- **Profil High** : profil pour applications concernant la diffusion et la sécurisation, utilisé en partie également dans le domaine HDTV (**H**igh **D**efinition **T**elelevision : télévision haute définition) Ce profil est utilisé pour les DVD HD et les disques Blu-ray par exemple.

## Niveau

H.264 définit différents niveaux. Le niveau définit quel débit binaire et quelle résolution sont acceptables pour la vidéo.

Le paramètre « Niveau automatique » permet à l'encodeur de définir automatiquement, entre autres grâce à la résolution du format vidéo paramétré sous « pré-réglage AVC », le niveau du débit binaire configuré et du profil.

## Type de frame

« Type d'image » permet de définir quelles parties d'une « Frame » (image) doivent être utilisées comme base de l'encodage :

- **Frame progressif** : image fixe individuelle issue d'une séquence vidéo, aussi appelée image entière.
- **Champ entrelacé** : demie-image qui, par deux, forme une image-frame. Pour plus d'informations, voir « Interlace (Entrelacement) » (voir page 210).
- **Frame entrelacé** : l'encodeur crée un « champ frame » sur la base duquel a lieu l'encodage.

## Commande de champ

**Remarque** : ce paramètre est disponible uniquement lorsque le paramètre « Champ » est sélectionné sous « Type de frame ».

Pour des flux entrelacés, c'est la série de demi-images qui est configurée. Pour plus d'informations, voir « Interlace (Entrelacement) » (voir page 210).

## Compteur de segments

Un frame peut être divisé en plusieurs segments pour l'encodage. Indiquez ici le nombre maximal de segments possibles. Si vous paramétrez « 0 », le nombre sera défini de manière automatique.

## Contrôle du débit

Le débit binaire indique combien de données par seconde sont enregistrées dans la vidéo (en vitesse de lecture normale). Ainsi, le débit binaire est le paramètre décisif lorsqu'il s'agit de l'espace mémoire et la qualité de la vidéo à encoder. Un débit binaire plus important est signe de plus grande qualité mais également de plus gros fichiers.

## Mode

- **Débit binaire constant** : le débit binaire constant doit être utilisé seulement lorsque l'appareil avec lequel la vidéo doit être lue ne prend en charge que des débits binaires constants.
- Quantificateur constant :
- **Débit binaire variable** : ce débit binaire varie. Si la vidéo présente des mouvements rapides, le débit binaire augmente ; en cas d'images fixes ou de mouvements lents, un débit binaire minime suffit pour assurer une qualité constante à la vidéo.

## Pass

Vous pouvez sélectionner ici, si vous souhaitez effectuer manuellement des encodages Pass simples ou multiples (2-Pass, Multi-Pass).

**Remarque** : il est conseillé d'utiliser l'option 2-Pass dans la boîte de dialogue principale de l'exportation MPEG-4. De cette façon, 2 Pass d'encodage sont effectués automatiquement.

Si vous souhaitez effectuer l'encodage 2-Pass manuellement, vous devez sélectionner l'option « Multi-Pass Analyse » pour la première opération et « Multi-Pass-Encode » pour la deuxième.

- **Single Pass** : seule la procédure d'encodage a lieu, sans analyse préalable. Cette option est celle qui prend le moins de temps.
- **Analyse Multi-Pass** : pendant l'encodage, le logiciel identifie des données d'analyse qui sont utilisées pour l'encodage Multi-Pass.
- **Encodage Multi-Pass** : cette action est seulement effectuée si une analyse a été effectuée. Les données d'analyse sont utilisées pendant l'encodage pour optimiser le résultat.

## Débit binaire (Bit/s)

- **Mode « Débit binaire constant »** : dans ce mode, c'est la valeur saisie exacte qui sera utilisée. La taille exacte de la vidéo pourra ainsi être calculée.

- **Mode « Débit binaire variable »** : une moyenne du débit binaire indiqué ici est utilisée de manière approximative dans la vidéo : elle sert de valeur moyenne. Pour cette raison, seule une estimation de la taille de la vidéo à exporter est disponible.

## Débit HSS

Il s'agit du débit binaire maximal requis dans le flux vidéo, c'est-à-dire le nombre maximal de bits par seconde qui doivent être transmis à un décodeur.

**Remarque** : cette option est disponible uniquement en mode « Débit binaire variable ». En plus de cela, « utiliser HRD » doit être activé.

## Ratio d'aspect

« Ratio d'aspect » signifie « rapport de page ». Dans le domaine de la vidéo, il s'agit du rapport entre la hauteur et la largeur d'un rectangle, tel qu'un écran de téléviseur ou de cinéma par exemple.

3 dimensions différentes mais proches les unes des autres existent :

- **Ratio d'aspect de l'image** (appelé également **ratio d'aspect de l'écran**) : ces ratios servent à définir le rapport de page souhaité de la vidéo à exporter. Des rapports de page courants sont, par exemple, à la maison : les formats **4:3**, **16:9** (courant pour les téléviseurs) ou **16:10** (image grand format TFT, écran large, ordinateur portable), **3:2** pour des films 35 mm et photos ; au cinéma : en général, le format **1,85:1** est utilisé.
- **Ratio d'aspect de pixel (rapport de page de pixel)** : indique le rapport de page de chaque point de l'image (pixel). La plupart des écrans d'ordinateur ont des pixels carrés (**ratio 1:1**), les écrans de téléviseurs (PAL pour format 4:3) ont un ratio de **128:117**.
- **Ratio d'aspect d'échantillon (appelé également ratio d'aspect de stockage)** : rapport de page de la résolution enregistrée (nombre de pixels), par exemple 720:576 pour PAL. Il peut être calculé avec le ratio d'aspect d'image et le ratio d'aspect de pixel : **ratio d'aspect d'échantillon = ratio d'aspect de l'image / (divisé par) ratio d'aspect de pixel**.

**Remarque** : en général, vous n'avez pas à modifier le ratio d'aspect. Il est conseillé de modifier les paramètres uniquement lorsque la vidéo exportée obtenue est déformée ou lorsque vous souhaitez corriger une vidéo dont le rapport de page est incorrect.

## Structure GOP (groupe de photos)

### Longueur maximale GOP

Vous pouvez définir ici la durée GOP (voir page 210) maximale (Group of pictures : groupe d'images). Plus les valeurs sont élevées, meilleure est la compression. Des valeurs plus réduites font augmenter le risque d'erreurs mais permettent un meilleur accès à chacune des images pour la post-édition de la vidéo.

### Compteur de B-frames maximales

Définissez ici le nombre maximal de B-frames (voir page 212). Certains cas d'utilisation, tels que des conférences vidéo par exemple, nécessitent la configuration « 0 », soit aucune B-frame, afin d'obtenir des délais de réaction les plus courts possible lors du transfert des images.

### Détection de changement de scène

Lorsque cette option est activée, chacune des scènes est reconnue pendant la procédure d'encodage, de sorte à ce qu'une I-frame (voir page 210) soit placée après chaque changement de scène.

### MPEG-4 simple

Si votre périphérique de lecture ne prend pas en charge le format MPEG-4 H.264, vous pouvez utiliser le format MPEG-4 simple.

**Remarque :** nous conseillons aux utilisateurs avancés de faire des modifications dans les paramètres avancés. Prenez pour modèle les spécificités techniques de votre périphérique de lecture.

## Paramètres vidéo avancés

### Generic

### Préconfiguration MPEG-4

Diverses préconfigurations de l'encodeur sont disponibles ici.

(A)SP@L0-L5 : (avancé) profil simple de niveau 0-5

(Q)CIF (Format intermédiaire commun) : CIF est un format vidéo utilisé depuis 1990 avec la procédure de compression vidéo H.261. À l'époque, il était utilisé pour des conférences vidéo téléphoniques.

Le « Q » de QCIF signifie « Quart » : la résolution de la hauteur et de la largeur est

divisée par deux par rapport au format CIF, la taille totale finale est donc seulement un quart de la taille d'une vidéo au format CIF.

Le format QCIF est très apprécié par les fabricants de téléphones portables étant donné que la résolution de ces derniers (176x144) est très utile pour les premiers Smartphones grand public (144x176).

**(Half)D1** : D1 correspond au DVD MPEG-2. HalfD1 a exactement le même nombre de pixels, ce qui signifie que le nombre de pixels de la hauteur et de la largeur ne représente que deux tiers de D1.

**720p** : flux vidéo avec une résolution de 1280x720 pixels (progressive).

**Apple iPod** : flux compatible avec les iPods d'Apple.

**Sony PlayStation** : flux compatible avec Sony PlayStation.

## Profil / niveau

**Profils** : les profils définissent quelles caractéristiques de l'encodeur sont prises en charge.

**Niveau** : le niveau définit quel débit binaire et quel résolution sont acceptables pour la vidéo.

## Type d'image

« Type d'image » permet de définir quelles parties d'une « Frame » (image) doivent être utilisées comme base de l'encodage :

- **Frame** : image d'une séquence vidéo, nommée également « Image grand format ».
- **Champ** : demi-image qui, par deux, forme une image-frame. Pour plus d'informations, voir « Interlace/Entrelacement » (voir page 210).

## Commande de champ

**Remarque** : ce paramètre est disponible uniquement lorsque le paramètre « Champ » est sélectionné sous « Type de frame ».

Pour des flux entrelacés, c'est la série de demi-images qui est configurée. Pour plus d'informations, voir « Interlace (Entrelacement) » (voir page 210).

## Compteur de segments

Un frame peut être divisé en plusieurs segments pour l'encodage. Indiquez ici le nombre maximal de segments possibles. Si vous paramétrez « 0 », le nombre sera défini de manière automatique.

### Contrôle du débit

Le débit binaire indique combien de données par seconde sont enregistrées dans la vidéo (en vitesse de lecture normale). Ainsi, le débit binaire est le paramètre décisif lorsqu'il s'agit de l'espace mémoire et la qualité de la vidéo à encoder. Un débit binaire plus important est signe de plus grande qualité mais également de plus gros fichiers.

### Mode

- **Débit binaire constant** : le débit binaire constant doit être utilisé seulement lorsque l'appareil avec lequel la vidéo doit être lue ne prend en charge que des débits binaires constants.
- **Débit binaire variable** : ce débit binaire varie. Si la vidéo présente des mouvements rapides, le débit binaire augmente ; en cas d'images fixes ou de mouvements lents, un débit binaire minime suffit pour assurer une qualité constante à la vidéo.
- **Qualité constante** : comme c'est le cas en mode « Débit binaire variable », le débit binaire varie selon le type de vidéo. La qualité dépend du profil sélectionné et ne peut être modifiée.
- **Quantificateur constant** : dans ce mode, une quantification fixe de couleur des blocs macro est utilisée. Sous « Paramètres avancés », vous pouvez définir une valeur comprise entre 1 et 32, en fonction du frame correspondant (I-Frame (voir page 210), P-Frame ou B-Frame (voir page 212)). Plus la valeur est haute, plus importante sera la quantification : des valeurs réduites donnent des images de haute qualité et le taux de données augmente ; des valeurs élevées garantissent une réduction de données importante, mais la qualité s'en trouve diminuée.

### Débit binaire (Bit/s)

- **Mode « Débit binaire constant »** : dans ce mode, c'est la valeur saisie exacte qui sera utilisée. La taille exacte de la vidéo pourra ainsi être calculée.
- **Mode « Débit binaire variable »** : une moyenne du débit binaire indiqué ici est utilisée de manière approximative dans la vidéo : elle sert de valeur moyenne. Pour cette raison, seule une estimation de la taille de la vidéo à exporter est disponible.

## Débit maximal

Il s'agit du débit binaire maximal qui doit être présent dans le flux vidéo, c'est à dire le nombre maximal de bits par seconde qui doivent être transmis à un décodeur.

**Remarque :** cette option est disponible uniquement en mode « Débit binaire variable ».

## Ratio d'aspect de pixel

Cette fonction définit le rapport de page de chaque point de l'image (pixel).

**Meaning :** vous trouverez ici les différentes normes télévisuelles dans lesquelles les rapports de page de pixels standards sont répertoriés. Sélectionnez une configuration et le résultat sera représenté par des données « X » et « Y ».

**X/Y :** à cet emplacement est affiché le rapport de page de pixels actuel. Si le paramètre « Personnalisé » est sélectionné sous « Meaning », vous pouvez définir votre propre rapport de page souhaité.

## Structure GOP (groupe de photos)

## Intervalle clé maximal

Vous pouvez définir ici la durée GOP (voir page 210) maximale (Group of pictures : groupe d'images). Plus les valeurs sont élevées, meilleure est la compression. Des valeurs plus réduites font augmenter le risque d'erreurs mais permettent un meilleur accès à chacune des images pour la post-édition de la vidéo.

## Compteur de B-frames

Définissez ici le nombre de B-frames (voir page 212). Certains cas d'utilisation, tels que des conférences vidéo par exemple, nécessitent la configuration « 0 », soit aucune B-frame, afin d'atteindre des délais de réaction les plus courts possible lors du transfert des images.

## Détection de changement de scène

Lorsque cette option est activée, chacune des scènes est reconnue pendant la procédure d'encodage, de sorte à ce qu'une I-frame (voir page 210) soit placée après chaque changement de scène.

## Codec audio

Dans « Audio », le format « AAC » (voir page 206) est pré-régulé. Si vous avez choisi le flux de transport AVCHD, « AC 3 (Dolby Digital) » est à votre disposition.

## AAC

Le son AAC est une procédure de compression de données audio développée par le groupe MPEG (Moving Picture Experts Group : Dolby, institut Fraunhofer pour circuits intégrés à Erlangen, AT&T, Nokia et Sony). Cette procédure est le résultat du développement du format MPEG-2 multicanal en un format MPEG-2 standard.

AAC est adapté pour le codage d'informations audio générales. Le format n'est pas spécialement conçu pour des données audio précises.

Le son AAC peut être codé de manière variable avec un taux d'échantillonnage de 8 000, 16 000, 24 000, 32 000 ou 48 000 Hz et, pour chaque fréquence, en mono ou en stéréo. Le son est configuré par défaut sur 48 000 Hz en stéréo. Plus le taux d'échantillonnage est élevé, plus le fichier créé sera volumineux et vous pouvez compter sur une qualité audio d'autant plus élevée. Prenez pour modèle les spécificités techniques de votre périphérique de lecture.

### Paramètres audio avancés :

- Le **débit binaire** peut être configuré entre 6 et 512 Ko/s. Le débit binaire est configuré par défaut sur 160 Ko/s. Plus ce taux est élevé, plus le fichier créé sera volumineux et vous pouvez compter sur une qualité audio d'autant plus élevée. À partir d'une certaine limite, on ne constate plus d'amélioration dans la qualité du son. Un débit binaire sous la limite de 64 Ko/s n'est pas à conseiller.
- Les formats MPEG-4 et MPEG-2 peuvent être configurés en **version MPEG**.
- Vous pouvez choisir entre RAW et ADTS pour le **type d'en-tête de fichier**. L'en-tête désigne un espace situé au début d'un segment de fichier, qui occupe certes de la place, mais il s'agit d'un élément requis pour le décodage selon les circonstances.
  - **RAW** désigne le matériel lorsqu'aucun en-tête de fichier n'est présent en format audio. Le matériel audio est donc transféré tel quel (brut), sans informations supplémentaires particulières. Dans ce cas, il est nécessaire que le matériel puisse être décodé sans en-tête de fichier explicatif. Lorsque des taux d'échantillonnage inhabituels sont définis, des problèmes peuvent avoir lieu lors de l'encodage au format RAW.
  - **ADTS** désigne un type d'en-tête de fichier dans lequel se trouvent des informations concernant le matériel audio encodé. Si vous n'êtes pas sûr, sélectionnez ce type d'en-tête car il pose très peu de problèmes.

### Profils :

- **Low Complexity** : (complexité basse) les données sont disponibles dans une forme qui empêche certains algorithmes de décodage (remplacement de sons

par d'autres sons faussement ressemblants), mais qui en permet d'autres (formation de sons ajustés temporairement).

**Remarque :** un iPod Apple travaille par défaut avec le codage « low complexity » par exemple. Mais vous n'avez pas à vous en occuper si vous sélectionnez une préconfiguration adéquate pour l'iPod Apple dans la boîte de dialogue d'exportation.

### AC3

Si vous avez sélectionné un flux de transport AVCHD ou Blu-ray (H.264), le format « AC3 (Dolby Digital) » est à votre disposition.

**Remarque :** AC3 (Dolby Digital) Surround est à votre disposition dans les versions PLUS et Pro de Vidéo deluxe uniquement.

### Multiplexeur

Le multiplexeur rassemble les flux audios et vidéos pour pouvoir les lire sur le périphérique de restitution.

### Format de sortie

**Fichier MPEG-4 :** standard MPEG-4 (ISO/IEC-14496), dont le but premier était de prendre en charge des appareils nécessitant peu de performances de calcul, malgré de petites lacunes au niveau qualité. Entre-temps, le champ d'action du format MPEG-4 couvre de nombreux domaines d'utilisations, de la vidéo Haute Définition à la prise en charge de téléphones portables.

**Fichier JPEG2000 :** la DCI (Digital Cinema Initiative) a renoncé au format JPEG2000 pour l'encodage vidéo de films cinématographiques. Les méthodes de diffusion et de présentation actuelles avec des bobines de films classiques devraient être remplacées prochainement par des projecteurs numériques capables de lire des **streams au format mj2 en haute définition** dans une qualité son / image excellente.

**Fichier 3GPP :** format standard pris en charge par de nombreux téléphones portables GSM et UMTS. 3GPP est similaire au standard MPEG-4 mais est compatible avec des formats qui ne le sont pas forcément avec le format MPEG-4.

### Format streaming

Activez cette option si vous créez des données qui seront publiées sur Internet. Cela permet la lecture de celles-ci. De cette façon, le fichier peut être lu sans être totalement « chargé » avant la lecture.

**Remarque :** si vous avez sélectionné l'option « Exporter en tant que site Web », ce paramètre est un avantage.

### **Pour Sony PlayStation**

Activez cette option si la vidéo doit être lue avec la console Sony PlayStation.

### **Pour iPod**

Activez cette option si la vidéo créée doit être lue avec un appareil Apple iPod Vidéo.

## Glossaire MPEG

### **Estimation du mouvement**

Un autre moyen au service de la réduction des données utilisé dans l'encodage MPEG est l'estimation du mouvement (Motion Estimation).

L'estimation de mouvement est réalisée à partir des images B et P. Les contenus d'image différentiels encore existants après la prédiction (voir page 212) sont analysés. À l'intérieur de chaque bloc macro des images P et B (dans ce cas il s'agit d'unités composées de 2x2 blocs), une recherche à partir d'algorithmes complexes est effectuée pour retrouver le bloc d'origine macro dans l'image de référence. On cherche donc des contenus visuels qui sont déplacés, soit par un mouvement, soit lors d'un mouvement de caméra. Ces derniers peuvent demeurer sous la forme d'images P et B, et la distance de déplacement et le nouvel emplacement du bloc macro sont enregistrés. Ce vecteur est appelé Motion Vector.

La précision de ce processus détermine la qualité de la vidéo finale MPEG et est définie avec le facteur « Qualité » dans les paramètres généraux de l'encodeur MPEG (voir page 192). Ce facteur influence également la durée de l'encodage : plus il est précis, plus le processus est long.

### **Débit binaire**

MPEG n'est pas seulement un format de sauvegarde, il est avant tout un format de transfert. Pour des formats de sauvegarde plus anciens (Vidéo 1 AVI par exemple), la règle est : 20 secondes de film dans un format d'image précis créent 20 Mo de données. La taille du fichier est donc directement associée à la qualité.

À la différence du format JPEG, la quantité de données disponible peut être utilisée très différemment en cas de de qualités d'affichage différentes. 20 Mo peuvent occuper 4 secondes sur un DVD vidéo mais également 5 minutes de vidéo en streaming avec des images de format timbre-poste. La qualité d'un fichier MPEG est mesurée par rapport à la « largeur » du flux de données créé, le débit binaire. Il s'agit de la quantité de données transférées par unité de temps, généralement définie en kbits/s ou en bits par seconde.

On parle ici de bits et non d'octets, car même la largeur du flux de données est adaptée aux conditions de transfert.

Le débit binaire moyen permet de déterminer l'espace mémoire nécessaire pour le fichier lorsque sa durée est connue.

$$T = (DBV + DBA) * d$$

T= taille du fichier	DBV= débit binaire vidéo	DBA= débit binaire audio	d= durée en secondes
-------------------------	--------------------------------	--------------------------------	----------------------

## Bloc

Dans presque tous les procédés de réduction d'images, l'image est segmentée en blocs de 8 x 8 pixels (points de l'image). Cela doit être pris en compte lorsque vous souhaitez utiliser une résolution d'écran personnalisé (Hauteur/Largeur). Ces valeurs doivent alors toujours être un multiple de 8.

## Format chrome

La valeur de la couleur de chaque point de l'image, composée à partir des valeurs des couleurs primaires Rouge, Vert et Bleu (RVB) est traditionnellement convertie en une valeur de luminosité ( $Y = 0,299 * R + 0,587 * V + 0,114 * B$ ) et deux valeurs différentielles de couleurs ( $U = R - Y$ ,  $V = G - Y$ ) pour des raisons techniques.

La valeur Y correspond à l'image noir et blanc. Les signaux des composants permettent de traiter séparément la luminosité et les informations sur les couleurs. Une réduction des données a lieu dès le quadrillage ligne par ligne de l'image pendant l'enregistrement. L'oeil humain dispose d'une résolution des couleurs inférieure à celle de la luminosité, par conséquent les composants de couleur sont calculés uniquement tous les deux points d'une ligne (4:2:2) ou pour 4 pixels associés (4:1:0).

**4:2:2** Ce format correspond aux standards de la télévision. Pour chaque ligne, deux pixels d'une combinaison de couleurs sont transférés, ce qui correspond à une compression aux 2/3 des données de sortie.

**4:1:0** Il s'agit du code couleur pour les DVD et la plupart des autres applications vidéo courantes. Une informations couleur est enregistrée pour chaque combinaison de 4 pixels associés sur deux lignes. Cela correspond à une compression de moitié des données de sortie.

## Champ

Demi-image qui, par deux, forme une image frame (voir Interlace/Entrelacement (voir page 210)).

## Frame

Une frame est une image individuelle d'une séquence vidéo, aussi appelée plein écran. Une vidéo PAL comprend par exemple 25 frames ou image par seconde, NTSC 29,97 images par seconde.

Les enregistrements vidéo à l'exception des animations par ordinateur et des images fixes ne contiennent aucune image complète mais une quantité double de demi-images (Champs), transférées entrelacées. On parle cependant de frames, car de nombreux processus de la compression MPEG se rapportent à ce type de Frames. Ce terme est également employé dans le montage vidéo.

## **GOP**

**Groupe of Pictures** : il s'agit du nom de la séquence (suite) définie de I Frames et des Frames P et B correspondantes.

ex. I B B P B B P B B I ...

### **(Ce GOP a une durée égale à 9, avec 2 P Frames et 2 B Frames)**

I Frames comprennent toutes les informations sur une frame, P et B frames contiennent des informations réduites. Les moyens de réduction sont les Prédications et l'estimation de mouvement.

La combinaison P B B est appelée sous-groupe.

Les I Frames doivent apparaître de manière régulière dans le flux de données afin de synchroniser l'image et le son. Un nombre limité de P et B Frames est autorisé entre les I Frames. Étant donné que les P et B Frames contiennent des informations différentielles, ces différences ne feraient qu'augmenter dans le temps, compte tenu des différences d'une image à l'autre. Pour cette raison, un nombre élevé n'a pas de sens, les durées GOP se situent autour de 15 maximum (4P, 2B) pour le mode PAL et 18 (5P, 2B) pour le mode NTSC. (Le nombre maximum de B Frames autorisé entre P Frames est égal à 2).

Dans un **GOP fermé**, les B Frames du dernier sous-groupe ne peuvent contenir que des prédictions arrière, c'est-à-dire qui ont trait à l'image P précédente, mais sans rapport avec l'image I suivante, qui appartient au GOP suivant.

## **I-frames**

Intra frames. Ces images contiennent toutes les informations concernant une image unique (« intra frame encoded »). Dans les images (frames) P et B des vidéos MPEG au contraire, dans lesquelles seules les différences par rapport à la précédente ou la suivante sont enregistrées (P Frame = predicted frame, B frame = bidirectional predicted frame, voir prédiction (voir page 212)).

## **Entrelacement**

Les images vidéo ont toujours été enregistrées et transmises sous forme de deux demi-images, toujours les lignes paires en premier, suivies des lignes impaires. Ces demi-images sont affichées tour à tour à des fréquences doubles (vitesse de défilement de film). La persistance rétinienne et la vitesse de balayage du tube cathodique du téléviseur réassemblent les deux demi-images en une seule.



L'image de départ



La première demi-image



La seconde demi-image

Normalement, vous n'avez pas besoin de vous préoccuper du traitement correct des demi-images. Le matériel vidéo permet l'enchaînement des demi-images et exporte ou grave également en demi-images, avant de les restituer ultérieurement en cours de lecture à la télé en images normales. Dans certains cas, il est cependant parfois nécessaire de se pencher sur la question. Dans la pratique, deux problèmes peuvent survenir :

### Artefacts d'entrelacement

Pour un affichage correct à l'écran du PC, deux demi-images doivent être assemblées en une image entière.

Ces deux demi-images ne sont pas les mêmes : elles sont enregistrées avec un décalage de 1/50 seconde entre les deux, ce qui peut provoquer des artefacts typiques sur les arêtes verticales des objets en mouvement.



Erreur d'entrelacement typique.

Le désentrelacement permet d'éviter ces artefacts. Ainsi, une image intermédiaire est calculée (interpolée) à partir des deux demi-images. En outre, si vous souhaitez créer des images fixes à partir d'images vidéo, vous devez absolument utiliser le filtre de désentrelacement.

Le désentrelacement matériel peut être configuré dans les paramètres du système (menu « Fichier > Paramètres ») pour l'affichage de l'aperçu lors de l'enregistrement vidéo et le magnétoscope.

### Ordre de demi-images erroné

Lorsque l'ordre des demi-images est inversé dans le flux de données vidéo, on obtient des effets de scintillement et de tremblements importants. Les objets images se déplacent « en crabe » (deux pas en avant et un pas en arrière), car la demi-image suivante est affichée avant la précédente. Cela peut se produire au cours de la procédure d'édition lorsque vous exportez une vidéo d'un programme et que vous l'importez dans un autre par mégarde avec les demi-images dans un ordre erroné.

Dans tous nos programmes, en cas d'enregistrement analogique au format MXV ou MPEG, nous utilisons le « champ haut d'abord » (demi-image supérieure = ligne impaire = « odd » dans d'autres programmes). Le format DV-AVI, en revanche, est enregistré avec la fonction « Champ pair d'abord ».

Vous pouvez corriger la série des demi-images pour chaque objet vidéo dans ses propriétés, dans le menu contextuel de l'objet. Pour cela, allez dans « Menu > Effets > Propriétés de l'objet ».

### **P-Frames et B-Frames**

Les frames P enregistrent uniquement les différences de l'image actuelle avec des images I précédentes. On parle de Prédiction, d'où le nom P(predicted) Frames.

Les B Frames enregistrent les différences entre l'image actuelle et une I ou P Frame précédente ou suivante. C'est-à-dire tout ce qui n'est pas « conservé » entre l'image précédente ou suivante. On prend ici en compte les deux directions, d'où le nom B(i-directional) Frame. Pour plus de détails, voir Prediction (voir page 212).

### **Prediction**

Prediction est une méthode utilisée pour la réduction de données MPEG. Les éléments de l'image connus des frames précédents ou suivants sont éliminés du flux de données.

### **Comment cela fonctionne ?**

L'encodeur dispose d'un GOP bien défini, par exemple IBBPBBPBB. Cette séquence est transmise au décodeur : celui-ci sait alors déjà quel sera le prochain type de frame. On distingue les I-, P- et B-frames.

Remarque : lorsqu'on parle ici d'images, il s'agit des frames de la vidéo de sortie, et les I, P et B-frames sont les frames de la vidéo encodée. Comme pour l'estimation de mouvement, les blocs (8x8 pixels) sont rassemblés en blocs macro (16x16 pixels) pour la méthode Prediction.

La première frame est toujours une I-frame. Elle est entièrement encodée à partir de la première image. Ensuite, la 4ème image est analysée pour générer la première P-frame. (L'encodeur et, plus tard, le décodeur savent donc qu'il existe 2 B-frames entre les deux autres.) Cette image est également entièrement encodée, mais les blocs macro se trouvant en face de la I-frame sont supprimés. Ils sont remplacés par des renvois correspondants pour le décodeur qui lui signifie le type de contenu et l'endroit où se procurer les informations nécessaires.

Ensuite, la deuxième image est aussi entièrement encodée, mais sans les blocs macro identiques de l'I-frame précédent **et** de la P-frame suivante. Les liens avec les frames précédentes sont appelées **prédictions arrières**, ceux avec les frames suivantes sont appelées **prédictions suivantes**. La troisième image est éditée exactement de la même manière et devient la deuxième B-frame.

Maintenant que nous avons la quatrième image, nous avons besoin de la prochaine P-frame, c'est-à-dire l'image 7. Les images 5 et 6 sont de nouveau des B-frames, qui sont comparées aux P-frames (images 4 et 7), puis nous trouvons les deux dernières B-frames. Elles ont une position particulière, car, dans les GOP fermés, elles ne peuvent contenir que des prédictions arrière, c'est-à-dire qu'elles n'ont aucun rapport avec l'I-frame suivante qui appartient au GOP suivant.

En outre, le décodeur ne pouvant le savoir, les P-frames sont toujours transférées avant les B-frames. Le GOP mentionné plus haut est encodé et transféré dans l'ordre décrit ci-dessus.

GOP original I<sub>0</sub> B<sub>01</sub> B<sub>02</sub> P<sub>01</sub> B<sub>11</sub> B<sub>12</sub> P<sub>02</sub> B<sub>21</sub> B<sub>22</sub> I<sub>1</sub>

Flux de données I<sub>0</sub> P<sub>01</sub> B<sub>01</sub> B<sub>02</sub> P<sub>02</sub> B<sub>11</sub> B<sub>12</sub> B<sub>21</sub> B<sub>22</sub> I<sub>1</sub> ... En cas de GOP fermés

I<sub>0</sub> P<sub>01</sub> B<sub>01</sub> B<sub>02</sub> P<sub>02</sub> B<sub>11</sub> B<sub>12</sub> I<sub>1</sub> B<sub>21</sub> B<sub>22</sub> P<sub>11</sub>... En cas de GOP ouverts

Il est important de préciser que, lors d'un montage vidéo réalisé directement avec le matériel MPEG, en raison de cette structure segmentée, des calculs complexes sont nécessaires. Ces calculs sont simplifiés par la création d'une « **Frametable** ». Cette dernière contient une liste précisant exactement où se trouvent les données de chaque frame du flux de données ainsi que de quel type de frame il s'agit.

Grâce à l'estimation de mouvement (voir page 208), les P- et les B-frames subissent également une réduction de données.

### Calibrage de quantification

Les différentes images sont dans le cas des MPEG sauvegardées à l'aide d'une méthode de compression comparables aux bitmaps pour les JPEG. Les différentes images sont segmentées en blocs (voir page 209) de 8 sur 8.

Chacun de ces blocs est maintenant converti en une matrice de 8 sur 8 (tableau avec lignes et colonnes) à l'aide d'un **DCT** (Discrete Cosinus Transformation). Chacune des valeurs contenues est formée à partir de 64 pixels du bloc, mais les valeurs sont classées de telle manière que les informations de l'image sont classées par ordre d'importance.

Cette matrice est ensuite multipliée par une autre matrice, la **matrice de quantification**. L'origine précise de cette matrice est le secret de la technologie se cachant derrière l'encodeur, dévoilant la qualité du processus d'encodage. La seule valeur connue est le but recherché : le résultat doit contenir le plus de 0 possibles ! Ces 0 correspondent aux éléments de l'image négligeables et ne sont pas transférés.

En fonction de données de l'encodeur concernant le débit binaire à produire, une quantité plus ou moins de valeurs de la matrice sont décrétées comme négligeables en divisant la matrice de quantification par un facteur, le **facteur de calibrage de**

**quantification.** (Comme on travaille ici avec des nombres entiers, une division peut donner un résultat nul lorsqu'on néglige le reste).

Ce facteur est donc une unité de mesure directe pour la qualité d'image à atteindre dans le flux de données MPEG, ainsi le « Q » de facteur Q signifie quantification et qualité.

## Annexe : vidéo numérique

### Édition de vidéos sur PC

Le traitement des vidéos numériques sur PC est comparable au traitement audio. La vidéo, comme support analogique, doit d'abord être numérisée avant de pouvoir être traitée sur ordinateur.

Le fonctionnement est presque identique à un enregistrement par une carte son : le flux du signal se mesure par intervalles très courts et réguliers. Les valeurs résultantes peuvent ensuite être traitées par l'ordinateur. La précision de chaque mesure individuelle se traduit par la résolution et la fréquence des mesures se traduit par la fréquence images. Plus le signal est précis et fréquent, plus la qualité de la vidéo numérisée est élevée. Toutefois, les exigences en matière de performances de capture et d'espace de stockage sont aussi supérieures. Le format Windows standard des fichiers vidéo est le format AVI (audio and video Interleaved).

La numérisation de la vidéo adopte la caméra ou la carte graphique, une carte TV (par exemple Pinnacle PCTV) ou une carte vidéo. Cependant, si vous souhaitez obtenir une bonne qualité d'image, le traitement vidéo nécessite un matériel adéquat. Pour être en mesure de traiter raisonnablement les fichiers vidéo sur les PC actuels, ils doivent être compressés, contrairement aux sons numériques, avec lesquels la compression sert uniquement à gagner de l'espace de stockage.

### HDTV

Cette abréviation signifie « **H**igh **D**efinition **T**ele**V**ision » et correspond à « Téléviseur Haute Définition ».

Le terme « télévision haute résolution » désigne un ensemble de normes télévisuelles qui se distingue de la télévision courante par une résolution améliorée et un format d'image différent (16:9). Cette possibilité de la télévision numérique offre une qualité d'image digne du cinéma ainsi qu'une qualité sonore impressionnante. Avec une résolution d'image verticale et horizontale doublées, la qualité de la HDTV est environ quatre fois plus nette que pour les normes jusqu'ici standard (PAL, NTSC, SECAM).

MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe prend en charge 2 résolutions :

- 720p (1280x720 pixels)
- 1080i (1920x1080 pixels)

## Compression MPEG

MPEG signifie « Moving Picture Experts Group » et définit un groupe de travail qui coopère avec l'ISO (International Standards Organization) ainsi que l'ETC (International Electro Technical Commission) afin de développer des standards pour le codage vidéo et audio.

En règle générale, le taux de données graphiques du standard vidéo numérique est de 167 mégabits par seconde, ce qui, en l'absence de compression, nécessite une capacité de stockage bien plus importante qu'un DVD puisse offrir. Un DVD 5 une face avec 4,7 Go de capacité de stockage est à peine suffisant pour 4 minutes. Pour cette raison, l'image disponible doit effectivement être compressée ; une fonction possible avec la procédure MPEG.

Cette procédure se fonde sur le simple fait que jusqu'à 96 % des données d'une vidéo numérique se composent de répétition et peuvent être compressées sans dégradation apparente de la qualité d'image.

Chaque compression MPEG consiste toutefois à réduire des données et entraîne de fait une perte d'informations. Si la vidéo se compose de très nombreuses informations ou si le contenu varie très rapidement, l'image risque d'être floue (selon l'intensité de compression et la qualité de l'encodeur). Des erreurs peuvent également résulter d'artefacts de compression, tels que de petits défauts de couleurs ou des images qui sont trop obscures.

Avec des taux de compression moyens, au-dessous de 3 mégabits par seconde, vous notez une baisse de qualité. Avec des taux d'environ 6 mégabits par seconde, la perte de qualité passe presque inaperçue.

## Remarques générales sur les vidéos AVI

Le format AVI (**A**udio **V**ideo **I**nterleaved) n'est pas un « vrai » format de fichier. Il s'agit plutôt d'une sorte de conteneur pour lequel les conventions de transmission des données audio et vidéo à un programme sont définies de manière très générale. Le format de sauvegarde exact des données est déterminé par le codec (**C**odeur/**d**écodeur). Un codec comprime des données audio et vidéo dans son propre format qu'il est le seul à pouvoir reconnaître et décoder lors de la lecture.

Concrètement, cela signifie qu'un fichier AVI créé sur un ordinateur ne peut être chargé ou lu sur un autre PC **que** si le même codec y est installé.

De nombreux codecs (Intel Indeo<sup>®</sup> Video par exemple) sont désormais inclus dans l'installation Windows<sup>™</sup>. Certains ne le sont pas, comme le très populaire codec DivX<sup>®</sup>. Si vous souhaitez créer un fichier AVI avec un tel codec et l'utiliser sur d'autres PC, vous devrez y installer le codec correspondant. Le mieux est de copier le fichier d'installation du codec dans votre dossier d'exportation et de graver le tout pour l'avoir à disposition sur le PC sur lequel vous lisez des disques vidéo.

Il peut arriver que certains codecs de cartes de montage vidéo peu récentes posent problème car ils ne peuvent fonctionner qu'avec le matériel des cartes correspondantes. De tels fichiers AVI peuvent être utilisés **uniquement** sur l'ordinateur avec lequel ils ont été créés. Nous vous recommandons si possible d'éviter d'utiliser ces codecs.

## Digital Versatile Disc (DVD)

### Qualité

Pour une résolution de 720 x 576 (PAL) et un encodage MPEG-2, vous pouvez obtenir de très bons résultats avec 25 images par seconde. Le volume de données est d'environ cinq fois celui d'un CD vidéo.

### Formats de supports de données inscriptibles

Certes, tout le monde est tombé d'accord pour adopter le DVD en tant que support de lecture standard, mais avec l'apparition des DVD inscriptibles, le marché s'est ensuite divisé en trois camps : « DVD-RAM », « DVD+RW » et « DVD-RW ».

**DVD-R/+R** : support inscriptible une fois. Le DVD-R peut recevoir des structures de données des formats DVD-Video, DVD-Audio ou DVD-ROM.

**DVD+RW** : à priori, les lecteurs +RW sont capables de créer des DVD réinscriptibles compatibles avec la quasi-totalité des lecteurs de DVD-ROM ou de DVD du commerce. Les sociétés qui les fournissent sont principalement Philips, Sony, Hewlett Packard (mais aussi Ricoh, Yamaha et Mitsubishi).

**DVD-RW** : technique de gravure et de suppression sur DVD promue par Pioneer et Sharp. Ce format a été développé par Pioneer et normalement, il est compatible avec les lecteurs DVD existants.

**DVD-RAM** : les supports DVD-RAM, qui se basent en partie sur la technologie Phase Change et sur d'autres technologies magnéto-optiques et de disque dur, ainsi que sur des technologies inconnues jusqu'à ce jour, sont pratiquement 100 % incompatibles avec tous les lecteurs existants.

Il n'est pas judicieux d'opter pour ce type de support en raison de sa faible capacité de stockage et du fait qu'il n'est pas compatible avec les lecteurs DVD.

**Attention** : MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe prend en charge les DVD±R et DVD±RW, mais pas les DVD-RAM.

**Supports vierges** : pour tous les formats de gravure sur DVD, on utilise actuellement des DVD vierges inscriptibles sur une face et d'une capacité de 4,7 Go (durée de lecture 2 h environ).

## Protection contre la copie

**Macrovision (APS) :** l'industrie du film revendique que même les lecteurs de DVD-ROM et les cartes de décodeur ou de diagrammes avec sorties composites ou sorties s-vidéo doivent prendre en charge la protection contre la copie analogique (APS) de Macrovision. Seuls certains lecteurs de DVD plus anciens ne sont pas dotés de l'APS.

Avec l'APS, des signaux supplémentaires sont ajoutés aux données graphiques stockées sur un DVD par un lecteur de DVD ou une carte de décodeur. Les données sont presque identiques. Ces signaux supplémentaires perturbent la synchronisation et la régulation automatique de l'enregistrement de la plupart des enregistreurs vidéo, ce qui empêche par conséquent l'enregistrement de la vidéo. Ils ne sont toutefois pas notables sur le téléviseur ou sur le moniteur.

**Content Scrambling System (CSS) :** CSS évite la sauvegarde et la duplication des pistes vidéo du DVD sur le disque dur.

Il est toutefois possible de charger les flux VOB des DVD sans CSS (à l'instar des autres fichiers vidéo) via le bouton d'importation vidéo.

## Blu-ray Disc

Le Blu-ray Disc est considéré comme le successeur du DVD classique et propose une capacité de mémoire particulièrement élevée jusqu'à 27 Go sur une couche (et jusqu'à 54 Go sur deux couches), avec peu d'erreurs de gravure.

La description Blu-ray provient de la couleur bleue du laser. Mais il n'est pas possible d'enregistrer une couleur comme marque, le « e » de Blue a été supprimé.

La grande capacité d'enregistrement des Blu-ray Discs est très adaptée pour des vidéos haute résolution, qui en raison de la grande quantité de données (selon le matériel jusqu'à 40 Mo/s) requièrent un grand espace mémoire, ou également pour des diaporamas de grande qualité.

Le codec MPEG-2 est utilisé comme codec dans MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe.

**Remarque :** pour visionner des données sur Blu-ray Discs, vous devez posséder un lecteur compatible. Afin d'apprécier pleinement les vidéos haute résolution, il est recommandé d'utiliser un téléviseur HD.

Les sociétés qui ont participé au développement du disque Blu-ray se sont regroupées au sein de l'association Blu-ray Disc Association (BDA).

**Il existe trois variantes du Blu-ray Disc :**

- comme **BD-ROM** en lecture seule (comparable à un DVD Vidéo)

- comme **BD-RE** réinscriptible (comparable avec DVD±RW ou DVD-RAM)
- enfin comme variante **BD-R** réinscriptible (comparable à DVD±R).

## Disque AVCHD

Ce format vous permet de créer une vidéo en haute définition. La gravure sur Blu-ray Discs™ (BD-R/RE) et sur DVD±R/RW vierges courants, disponibles dans le commerce, est possible. À la différence du Blu-ray Disc™, les disques AVCHD utilisent le format vidéo MPEG-4 / codec AVC : ce format nécessite moins d'espace mémoire et offre la même qualité d'image. Par contre, il n'y a pas de menu de navigation sur un disque AVCHD.

**Conseil** : afin d'apprécier pleinement la qualité des vidéos en haute définition, il est recommandé d'utiliser un téléviseur Haute Définition.

### Compatibilité

**Format AVCHD sur Blu-ray Discs™ vierge** : étant donné qu'il s'agit d'un format compatible Blu-ray, il est possible de lire le disque créé dans tous types de lecteurs Blu-ray disponibles dans le commerce. Si des problèmes surviennent lors de la lecture, ils sont dus la plupart du temps à des incompatibilités entre le Blu-ray disc vierge et le lecteur Blu-ray utilisés. Si vous êtes confronté à de tels problèmes, consultez le manuel d'utilisation du lecteur Blu-ray ou demandez au fabricant quels disques vierges sont compatibles avec votre appareil.

**Format AVCHD sur DVD vierge** : les DVD créés avec une vidéo au format AVCHD ne sont pas pris en charge par tous les lecteurs Blu-ray. Les compatibilités avec tel ou tel appareil sont très variables. Des lecteurs DVD courants ne peuvent lire les disques AVCHD car ils ne prennent pas en charge le format AVC.

## Si vous avez encore des questions...

### Conseils pour l'aide du programme

L'Aide comporte toutes les informations nécessaires à une bonne utilisation du programme ainsi que de nombreuses informations supplémentaires. De nombreux termes importants sont mis en exergue en italique dans le texte ; si vous cliquez dessus, une définition apparaît.

**Aide contextuelle** : cliquez simplement sur la touche « F1 » du clavier à n'importe quel moment lorsque le programme est ouvert afin d'afficher l'aide automatique qui contient un article correspondant au sujet recherché.

**Fonction recherche** : cette fonction permet de rechercher des termes particuliers dans l'aide. Veuillez entrer le mot recherché ou utiliser les opérateurs logiques (par ex. OR, AND, NEAR) lorsque vous recherchez plusieurs mots afin d'affiner la recherche :

- **OR** (entre 2 mots) : tous les thèmes contenant au moins l'un des deux mots s'affichent.
- **AND** (entre 2 mots) : seuls les thèmes contenant les deux mots s'affichent.
- **NEAR** (entre 2 mots) : seuls les thèmes contenant les deux mots s'affichent. Cependant 6 mots au maximum peuvent se situer entre les deux mots recherchés.
- **NOT** (avant un mot) : les thèmes contenant ce mot ne s'affichent **pas**.

**Imprimer** : vous pouvez imprimer des thèmes spécifiques ou une famille thématique à l'aide de la fonction d'impression de l'aide du programme. Le bouton d'impression se trouve dans la barre d'outils en haut de la fenêtre d'aide.

## Configuration système

- Pour Microsoft Windows
- XP | Vista | 7 | 8
- Systèmes 32 bits et 64 bits

### Configuration minimale & exportation HD

- Processeur : 1,83 GHz
- 512 Mo de RAM
- Carte graphique : carte graphique intégrée avec résolution minimale de 1 024 x 768
- 1 Go d'espace mémoire disponible sur le disque dur pour l'installation du programme
- Lecteur optique : lecteur DVD
- Gravure : graveur CD-R, DVD ou Blu-ray

**Remarques** : les Services en ligne internes du programme ainsi que la mise à jour en ligne requièrent une connexion Internet. Les formats MPEG-4, MPEG-2 et Dolby Digital requièrent une première activation gratuite en raison de protection contre la copie. L'exportation au format MP3 requiert l'installation de Windows Media Player à partir de la version 10.

### Configuration système pour l'édition HD et Stereo3D

- Processeur : processeur quad à partir de 2,83 GHz
- RAM : 4 Go
- Carte graphique : carte graphique spécifique avec 512 Mo de VRAM

# Glossaire

## A

### audioid

audioid est un procédé de recherche de titres et interprètes à partir des propriétés sonores des morceaux. Pour cela, vous devez disposer d'une connexion Internet afin d'accéder à la base de données audioid sur Internet.

### AVI

Le format AVI (**A**udio **V**ideo **I**nterleaved) n'est pas un vrai format de fichier. Il s'agit de ce que l'on appelle un « Container » dont les conventions de transmission audio et vidéo ne sont définies que de manière très générale. Vous trouverez de plus amples informations sur le format AVI dans le chapitre Remarques générales sur les vidéos AVI (voir page 216).

## B

### Balises ID3

Les balises ID3 contiennent des informations sur des fichiers musicaux. Ces informations comprennent le titre, le nom de l'interprète, l'album, mais également le genre, l'année de publication et d'autres critères utiles lors de la recherche dans une base de données. La base de données est créée à partir de ces informations.

**Info :** les informations de titre sont enregistrées uniquement dans les balises ID3 pour les MP3 (Identify as MP3), les autres formats proposent des possibilités semblables comme par exemple le « Vorbis Comment » pour le format Ogg Vorbis.

### Barre des menus

Pratiquement tous les programmes disposent d'une barre de menu. Elle se trouve généralement directement au dessous du titre du programme. Il suffit de cliquer dessus pour ouvrir un menu.

### Barre d'outils

Il s'agit de petits boutons de commandes qui exécutent une fonction lorsque vous cliquez dessus. Vous pouvez par exemple couper un objet sélectionné en cliquant sur les ciseaux.

### Barre d'outils

Vous trouverez ici toutes les fonctions de base du programme sous forme de boutons agrémentés des symboles correspondants. Vous pouvez activer directement les fonctions souhaitées en un clic.

## Boîte de dialogue

Une boîte de dialogue s'ouvre sous la forme d'une fenêtre séparée et permet une interaction entre l'utilisateur et le programme. Cela signifie que la boîte de dialogue est là pour fournir des informations à l'utilisateur ou pour en obtenir de sa part.

Une boîte de dialogue peut contenir plusieurs éléments de commande à activer à l'aide de la souris. Il est également possible d'entrer des données à l'aide du clavier.

## Bouton

Il s'agit d'un élément de l'interface graphique du programme. Le bouton déclenche une action dans le programme lorsque vous cliquez dessus.

## Bouton

Il s'agit d'un élément de l'interface graphique du programme. Le bouton déclenche une action dans le programme lorsque vous cliquez dessus.

# C

## Cache

Il s'agit d'un espace mémoire temporaire, d'une sorte de dossier-tampon, dans lequel sont déposés des fichiers souvent nécessaires, afin que ceux-ci soient plus rapidement disponibles lors de leur prochaine utilisation.

## Capture d'écran

Une capture d'écran est une image de tous les éléments visibles sur un moniteur (logiciels ouverts, avertissements, fenêtres de dialogue, etc.) à un moment précis. En pressant la touche « Impr écran » de votre clavier, cette image sera stockée dans le presse-papiers de votre PC. Ouvrez un programme d'édition d'images et sélectionnez « Coller » (raccourci clavier : Ctrl + V). La capture d'écran apparaît alors dans la fenêtre du programme et vous pouvez l'éditer et l'enregistrer.

**Remarque :** en pressant les touches du clavier Alt + Impr écran simultanément, seule l'image de la fenêtre active est copiée et collée.

## Carte mère

Il s'agit d'une partie centrale du matériel de l'ordinateur. Tous les autres composants comme le l'unité centrale, la mémoire vive (RAM), le disque dur, les autres lecteurs ou la (les) carte(s) graphique(s) sont connectés à la carte mère.

## Carte mère

Il s'agit d'une partie centrale du matériel de l'ordinateur. Tous les autres composants comme le l'unité centrale, la mémoire vive (RAM), le disque dur, les autres lecteurs ou la (les) carte(s) graphique(s) sont connectés à la carte mère.

**CC**

Coordination de Connectivité. Désigne le changement de nom de domaine d'un fournisseur vers un autre fournisseur.

**CDA**

Abréviation pour les CD audio au standard RedBook. Un CD audio contient des données audio, c'est-à-dire de la musique, et peut être lu aussi bien sur un lecteur de CD-ROM que sur le lecteur CD de votre chaîne hi-fi.

**Champ**

Demi-images qui, par paires, forment toujours une frame (voir Interlace/Entrelacement).

**Clip Level**

Décrit le niveau de volume qui se trouve en surmodulation lors de l'enregistrement d'un signal, décrit également comme « Clipping ».

**Copyright**

Droits de protection de la propriété intellectuelle.

**Courrier électronique**

Le courrier électronique permet aux clients de disposer d'une adresse électronique personnelle sur Internet, leur permettant d'envoyer ou de recevoir des messages électroniques (e-mail), à partir d'un ordinateur relié à Internet, indépendamment d'un logiciel de messagerie électronique. Les clients de MAGIX Website Maker peuvent profiter de ce service.

**D****Déménagement de domaine**

Désigne le changement de domaine d'un fournisseur vers un autre fournisseur.

**Diaporama**

Diaporama désigne un arrangement composé de divers objets (photos, texte, son etc.). Les diaporamas peuvent être sauvegardés en tant que tels sous forme de fichier \*.mvm.

**Disque dur**

Il s'agit d'un support d'enregistrement ayant la plus grande capacité de mémoire, sur lequel tous les systèmes d'exploitation, programmes et fichiers sont enregistrés. Un disque dur peut être interne ou externe, par exemple via une connexion USB et dirigé depuis plusieurs ordinateurs (périphériques amovibles ou disque dur externe).

## DNS

Domain Name Service ou système de noms de domaine. Désigne le service d'un fournisseur permettant d'enregistrer des noms de domaine pour ses clients.

### Domaine

Un domaine est l'adresse Internet d'un site Web. Il est composé du nom du protocole Internet (généralement http://), du nom de l'ordinateur ou du réseau (tel que www), du domaine de second niveau (comme magix) et du domaine de premier niveau (extension : .com, .net, etc.).

Ce qui assemblé donne : protocole://nom-de-réseau.domaine-de-second-niveau.extension -> http://www.magix.com

Les domaines sont attribués aux pays par le NIC (Network Information Center). En France, c'est l'AFNIC qui est responsable de l'attribution des noms de domaine.

### Domaine de premier niveau

Un domaine de premier niveau (anglais : Top Level Domain, abrégé TLD) indique le niveau hiérarchique le plus élevé dans une adresse Internet ou une adresse de courrier électronique. Il se positionne toujours à l'extrême droite d'une adresse Internet (ex. : « http://www.magix.de », « .de » représentant ici le domaine de premier niveau). Parmi les domaines de premier niveau, on retrouve les TLD de pays, tels que .de, .us, .co.uk, mais également des TLD génériques, tels que .com, .net, .org, .biz, etc.

### Droits d'auteur

Droits de protection de la propriété intellectuelle.

## E

### Échantillon de bruit

Échantillon d'un bruit perturbateur à supprimer

### Entrelacement

L'entrelacement décrit la représentation d'une image plein écran par 2 demi-images (champs).

Dans ce procédé, toutes les lignes paires et impaires sont représentées tour à tour comme demi-images.

L'œil humain enregistre les deux demi-images comme une image pleine, de sorte que malgré une fréquence porteuse plus lente (25 Hz pour PAL, 29,97 Hz pour NTSC), l'œil perçoit une image subjectivement fluide.

## F

### Fournisseur

Un fournisseur (ou fournisseur de services Internet, fournisseur d'accès Internet) est un organisme permettant à ses clients d'accéder aux différents services d'Internet. Dans le cas de MAGIX Website Maker, MAGIX est le fournisseur.

### Frame

Une frame est une image individuelle d'une séquence vidéo.

Une vidéo PAL comprend par exemple 25 frames ou images par seconde, NTSC 29,97 images par seconde.

## G

### Glisser-Déposer

Permet de déplacer des fichiers et des objets entre diverses applications (ou dans une même application) en les faisant glisser puis en les déposant à l'aide de la souris.

## H

### Hard Disk Drive

Il s'agit d'un support d'enregistrement ayant la plus grande capacité de mémoire, sur lequel tous les systèmes d'exploitation, programmes et fichiers sont enregistrés. Un disque dur peut être interne ou externe, par exemple via une connexion USB et dirigé depuis plusieurs ordinateurs (périphériques amovibles ou disque dur externe).

### HDD

Il s'agit d'un support d'enregistrement ayant la plus grande capacité de mémoire, sur lequel tous les systèmes d'exploitation, programmes et fichiers sont enregistrés. Un disque dur peut être interne ou externe, par exemple via une connexion USB et dirigé depuis plusieurs ordinateurs (périphériques amovibles ou disque dur externe).

### HDTV

Cette abréviation signifie « **H**igh **D**efinition **T**ele**V**ision » et correspond à « Téléviseur Haute Définition ».

### Hébergement Web

L'hébergement est un service offert par un fournisseur d'accès à Internet (Internet Service Provider). Le fournisseur met à disposition de ses clients un espace disque sur son serveur et un nom de domaine, afin que les clients puissent diffuser leur propre site Web ou leurs pages personnelles. Avec MAGIX Website Maker, MAGIX offre un hébergement à ses clients.

## HTTP

HyperText Transfer Protocol. Technologie utilisée pour transférer des documents hypertextes ou hypermédias entre un serveur Web et un navigateur Internet. C'est pourquoi l'abréviation **http://** apparaît automatiquement avant chaque adresse Internet et ne doit pas forcément être saisie lorsque vous entrez adresse Internet.

## I

### Image

Une image est une représentation identique d'un CD, DVD, disque dur ou autre support de données enregistré comme fichier.

À la différence d'une copie ou d'une base de données de sauvegarde, une image contient des informations sur la structure du support de données d'origine (les fichiers ne sont pas les seuls éléments copiés). Ainsi, vous obtenez une reproduction parfaitement identique du support de données dans son intégralité.

**Attention !** La protection des droits d'auteur interdit la reproduction commerciale de CD/DVD, qui sont la plupart du temps protégés contre la copie.

## IMAP

Internet Message Access Protocol. Protocole avancé de messagerie électronique utilisé pour la réception des e-mails.

## Intro

« Intro » signifie « Introduction », « Instructions pour démarrer ».

## J

### jpx

Il s'agit d'un format fichier que MAGIX a créé pour l'édition de photos. Il permet de tester les effets en toute liberté sans modifier le fichier original. Lorsque les photos sont ouvertes ultérieurement avec un autre programme MAGIX, les paramètres d'effets sont pris en compte lors de l'affichage.

## L

### Lien hypertexte

Les liens hypertextes (ou liens) sont des liens informatiques cachés sous des mots renvoyant à d'autres sites Web ou d'autres documents sur Internet. Ils forment la base du Web (World Wide Web, www), puisque la connexion entre les milliards de sites Web n'est possible qu'à travers les liens hypertextes.

## Logiciel

Ce terme décrit toutes les fonctions non physiques d'un ordinateur. Cela englobe surtout des programmes informatiques comme des données qui doivent être utilisées par les programmes.

## M

### Marqueur de lecture

Le marqueur de lecture est un trait vertical qui se déplace de gauche à droite sur les pistes lors de la lecture, soit du marqueur de début au marqueur de fin. Il indique la position actuelle de la lecture.

### Matériel

Il s'agit du terme générique pour tous les éléments composant un ordinateur, par exemple le disque dur, la carte graphique, la carte mère, etc. Certains périphériques externes comptent également comme matériel : imprimantes, scanners, écrans, etc. L'interaction des divers éléments matériels est commandée depuis les logiciels.

### Mémoire vive, RAM (Random Access Memory)

Il s'agit d'un composant de l'ordinateur. La mémoire RAM est utilisée pour enregistrer les données temporairement. Il s'agit d'une mémoire fugitive, les contenus sont perdus si l'ordinateur est éteint ou réinitialisé. Plus la taille de cette mémoire est grande, plus vous pourrez travailler rapidement avec vos programmes, c'est-à-dire modifier des données, les sauvegarder, etc.

### Menu

Les menus comprennent pratiquement toutes les fonctions d'un programme. Il suffit de cliquer dessus pour les ouvrir. En outre, les options de menu peuvent être ouvertes à l'aide de raccourcis clavier.

L'interface graphique des DVD/CD est également appelée menu.

### Menu contextuel

Vous ouvrez le menu contextuel en cliquant sur un objet sélectionné avec la touche droite de la souris. Il propose des fonctions utiles dans le contexte.

### Menu déroulant

Les menus déroulants proposent des listes d'options sous forme de menu. Ils sont très semblables à des champs de saisie de texte mais disposent d'une flèche pointée vers le bas sur la droite.

## MIDI

Les fichiers MIDI, contrairement aux fichiers audio, ne contiennent pas le son final mais seulement des informations concernant les notes que la puce-synthétiseur de la carte son ou le générateur de sons externe devront lire.

## **Motherboard**

Il s'agit d'une partie centrale du matériel de l'ordinateur. Tous les autres composants comme le l'unité centrale, la mémoire vive (RAM), le disque dur, les autres lecteurs ou la (les) carte(s) graphique(s) sont connectés à la carte mère.

## **MOV**

MOV est un format vidéo et audio Quicktime créé par Apple, développé pour Macintosh, mais qui s'est entre temps propagé sur Windows. Quicktime prend en charge de nombreuses technologies de compression qui rendent possible l'optimisation de l'audio et de la vidéo et même de graphiques pour des applications vidéo, multimédias ou pour Internet. Les lecteurs DVD vendus dans le commerce ne prennent pas ce format en charge.

## **MP3**

MP3 (MPEG1 Layer3) est actuellement la norme la plus importante en matière de compression de fichiers audio.

## **MPEG**

MPEG signifie « Moving Picture Experts Group » (en français : groupe d'experts pour images animées) et désigne un comité qui s'occupe de standardiser des formats de compression de données vidéo et audio ainsi que des formats appelés « conteneurs » (container).

## **MS Audio**

Il s'agit d'un procédé développé par Microsoft pour comprimer des fichiers audio avec les mêmes caractéristiques que MP3.

## **MXV**

Il s'agit du format vidéo MAGIX, d'où la possibilité de l'utiliser facilement dans les produits MAGIX. Il garantit une perte de qualité très réduite mais ne peut pas être lu par des lecteurs DVD vendus dans le commerce.

# **N**

## **Navigateur**

Un navigateur (ou « navigateur Web », « navigateur Internet ») est un programme d'affichage de pages Internet. Les navigateurs les plus courants sont Internet Explorer, Mozilla Firefox, Safari et Opera.

## **NTSC**

NTSC signifie « **N**ational **T**elevision **S**ystems **C**ommittee » (comité du système de télévision nationale). Il s'agit d'une institution américaine qui a défini le premier système de transfert de couleurs pour la télévision qui est utilisé dans la plus grande

partie des États-Unis et dans quelques pays d'Asie du Sud-Est.  
La fréquence porteuse pour NTSC correspond à 29,97 Hz.

## O

### OGG VORBIS

Il s'agit d'un nouveau format sans licence qui présente les mêmes propriétés que le MP3.

## P

### PAL

Phase Alternating Line (**PAL**) : il s'agit d'un processus de transfert des couleurs sur des téléviseurs analogiques, utilisé en particulier en Europe, mais également en Australie, en Amérique du Sud et dans de nombreux pays d'Afrique et d'Asie.  
La fréquence porteuse pour PAL correspond à 25 Hz.

### Pavé numérique

Partie droite d'un clavier d'ordinateur qui comprend des chiffres et les signes permettant d'effectuer des opérations mathématiques.

### Playlists

Il s'agit de listes qui contiennent des morceaux musicaux et dans lesquelles un ordre de lecture est défini.

### Plugin

Les plugins sont des programmes supplémentaires qui élargissent les fonctions du programme principal. Ils complètent pour ainsi dire le programme.

### Plugins DirectX et VST

Les plugins sont des programmes supplémentaires qui élargissent les fonctions du programme principal. Ils complètent pour ainsi dire le programme.

Il existe pour l'édition du son deux standards : « VST » (Steinberg) et « DirectX » (Microsoft). « VST » est aujourd'hui le plus courant.

### Podcast

Un podcast peut être considéré comme une sorte de station de radio sur Internet. Les stations de radio Internet diffusent en temps réel, c'est-à-dire que vous pouvez uniquement écouter et enregistrer l'émission diffusée sur le moment. Le podcasting fonctionne différemment : les émissions sont pré-produites et chargées sur un serveur Internet pour téléchargement. En tant qu'auditeur, vous pouvez vous abonner à des podcasts et télécharger les fichiers et les écouter quand vous le souhaitez, sur votre lecteur MP3 par exemple.

## Podcasting

Podcasting est le nom donné à une nouvelle forme d'émission sur Internet. Il est composé de : « **Pod** », de iPod, nom d'un fameux lecteur MP3 portable, et du mot anglais « **Broadcasting** » pour « radiodiffusion », à savoir la transmission de contenus médias vers le plus grand nombre de destinataires possible.

Un podcast peut être considéré comme une sorte de station de radio sur Internet. Les stations de radio Internet diffusent en temps réel, c'est-à-dire que vous pouvez uniquement écouter et enregistrer l'émission diffusée sur le moment. Le podcasting fonctionne différemment : les émissions sont pré-produites et chargées sur un serveur Internet pour téléchargement. En tant qu'auditeur, vous pouvez vous abonner à des podcasts et télécharger les fichiers et les écouter quand vous le souhaitez, sur votre lecteur MP3 par exemple !

## Poignées

Les poignées sont les cinq petits carrés sur les côtés des objets sélectionnés. Vous pouvez les déplacer en cliquant dessus tout en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé.

**Poignées de longueur** : en bas à droite et en bas à gauche. Elles vous permettent de modifier la longueur des objets.

**Poignées de fondu** : en haut à droite et en haut à gauche. Elles vous permettent de réaliser des fondus au début ou à la fin d'un objet.

**Poignées de volume/de clarté** : en haut au milieu. Elles vous permettent de modifier le volume ou la clarté.

## POP3

Post Office Protocol (version 3). Technologie de réception des e-mails utilisée dans les programmes courants de messagerie électronique (ex. : Outlook Express). POP3 vous permet de récupérer vos e-mails en attente sur le serveur de votre fournisseur et de les charger dans votre programme de messagerie.

## Presse-papiers

Le presse-papiers est utilisé, par exemple, pour enregistrer temporairement des données lorsque vous utilisez la fonction « Copier » ou « Couper ». Il est également désigné par le terme « Clipboard ».

## Presse-papiers

Le presse-papiers est utilisé, par exemple, pour enregistrer temporairement des données lorsque vous utilisez la fonction « Copier » ou « Couper ». Il est également désigné par le terme « Clipboard ».

## Projet

Un « Projet de disque » contient tout ce que vous souhaitez enregistrer sur votre CD ou votre DVD.

Il s'agit généralement d'un ou plusieurs films (avec une structure et un design, afin de pouvoir sélectionner les films sur le CD ou le DVD).

## Projet

Un « projet » contient tout ce que vous désirez stocker sur un CD ou un DVD. Il s'agit, généralement, d'un ou plusieurs diaporamas (avec leurs menus design permettant ultérieurement de sélectionner les diaporamas sur le CD ou le DVD).

## Projet de disque

Un « projet » contient tout ce que vous désirez stocker sur un CD ou un DVD. Il s'agit, généralement, d'un ou plusieurs diaporamas (avec leurs menus design permettant ultérieurement de sélectionner les diaporamas sur le CD ou le DVD).

# R

## Rapport de page (rapport largeur/hauteur)

Il s'agit du rapport entre la largeur et la hauteur d'un rectangle. En règle générale, cela concerne des photos, des écrans d'ordinateurs ou encore des grands écrans par exemple. Le rapport de page peut servir également à décrire une résolution en pixels.

Des rapports de page courants sont, par exemple, à la maison, les formats 4:3, 16:9 (habituellement pour téléviseurs) ou 16:10 (image grand format TFT, écran large d'ordinateurs portables), 3:2 pour des films 35 mm et des photos ; au cinéma, en général, c'est le format 1,85:1 qui est utilisé.

## RedBook

Pour unifier la structure des données des CD et pour les adapter aux lecteurs de CD, différents standards ont été établis pour les différents types de CD. Les noms de ces standards viennent tout simplement de la couleur des livres dans lesquels ils ont été écrits.

L'expression « Red Book » est une description familière pour décrire « Compact Disc Digital Audio Standard ». Les paramètres indiqués ici doivent être respectés lors de la production industrielle de CD. Les lecteurs de CD audio lisent uniquement des CD qui correspondent au format Red Book. Pour cette raison, les fichiers doivent d'abord être convertis dans ce standard avant d'être gravés sur un CD audio qui pourra être lu sur tout lecteur CD audio compatible.

## Réglette

Elle est utilisée pour réaliser une entrée graphique de valeurs. Comme pour le réglage du volume sur une table de mixage, les réglettes peuvent commander plusieurs

paramètres. Un exemple très parlant est par exemple la réglette de zoom, qui permet de zoomer en détail dans une image.

### **Réglette**

Elle est utilisée pour réaliser une entrée graphique de valeurs. Comme pour le réglage du volume sur une table de mixage, les réglettes peuvent commander plusieurs paramètres. Un exemple très parlant est par exemple la réglette de zoom, qui permet de zoomer en détail dans une image.

### **Restaurer**

Il s'agit de la restauration de données à partir d'une copie de sauvegarde.

### **RM**

RealMedia englobe tous les formats de fichiers du fabricant de logiciels RealNetworks. RealMedia est en particulier à l'origine du format vidéo « RealVideo » et du format audio « RealAudio ». La qualité des fichiers RealVideo est en général bonne avec des compressions élevées, mais il existe un risque de perte de qualité. Les DVD vendus dans le commerce ne prennent pas ces formats en charge.

## **S**

### **Serveur Web**

Le serveur Web désigne l'ordinateur sur lequel votre hébergeur sauvegarde les pages de votre site et qui les rend accessibles sur Internet, 24h/24.

### **SMTP**

Simple Mail Transfer Protocol. Protocole permettant l'échange d'e-mails entre les serveurs.

### **Sous-menu**

Un menu peut comprendre, en plus des entrées normales, des sous-menus qui proposent des fonctions supplémentaires. Ils servent à clarifier le menu.

### **Super Vidéo-CD (SVCD)**

Le **Supervidéo-CD (SVCD)** est une amélioration technologique du CD vidéo. Les SVCD sont également comme des CD-ROM spécifiés VCD : ils sont lus soit avec un lecteur de SVCD (connecté au téléviseur) ou directement depuis le lecteur de CD-ROM de l'ordinateur. De nombreux lecteurs de DVD peuvent également lire des SVCD. Grâce au MPEG 2 et à l'augmentation du débit de transfert des données, vous ne pouvez guère les distinguer des vidéos de qualité DVD.

**Résolution** : avec les SVCD, le meilleur encodeur MPEG 2 est utilisé avec une résolution standard de 480 x 576 (PAL). Le format MPEG 2 offre une résolution maximum de 720 x 576 et les méthodes de compression améliorées autorisent des

taux de transfert élevés qui se caractérisent par une excellente définition d'image et une certaine homogénéité.

**Capacité du disque dur** : un diaporama moyen de 90 minutes doit se répartir sur 3 CD. Sur un SVCD, vous pouvez obtenir environ 30 minutes de diaporama de bonne qualité.

**Paramètre de l'encodeur** : comparé au VCD avec 1,3 Mo/s, le taux de transfert de données double, pour atteindre les 2,6 Mo/s.

Avec le format MPEG 2, le taux de transfert dit variable (VBR) est introduit. Par contraste avec le taux de transmission constant (CBR) des encodeurs MPEG 1, cet encodeur offre la possibilité d'utiliser davantage de bits pour des sections riches en mouvement, ainsi que pour sauvegarder des bits si le contenu de l'image reste identique.

## T

### Trafic

Le trafic (trafic de données) correspond au déplacement des données via Internet : par exemple, le téléchargement de fichiers ou l'ouverture de pages Web.

### Type de disque

Le type de disque définit le format ainsi que le support (CD, DVD, Blu-ray Disc™...) sur lequel le projet de disque actuel sera gravé.

## U

### UC

**Unité Centrale** : il s'agit du processeur principal de l'ordinateur. Les ordinateurs modernes disposent même de 2 processeurs ou plus, ou de processeur à plusieurs noyaux.

### UPnP

Universal Plug and Play (UPnP) est un protocole de réseau dans lequel les différents périphériques (PC, installation hi-fi, caméra vidéo, PDA et serveur Internet) peuvent transférer des données entre eux. Avec UPnP, différents périphériques peuvent prendre part à la communication en réseau, ce qui vous permet d'initier vos propres fonctions et d'autres dispositifs. Installation ou configuration compliquées ne sont pas nécessaires : les périphériques peuvent traiter leurs propres fonctions et sources de données par eux-mêmes. Vous avez ainsi Plug (« connecter ») et Play (« lire ») en réseau.

Pour de plus amples informations, référez-vous au site [www.upnp.org](http://www.upnp.org)

**Remarque :** pour travailler avec la fonction UPnP, vous devez d'abord l'activer. Pour cela, passez par le menu Options (touche Y) > UPnP.

## URL

Uniform Resource Locator. Indique l'emplacement d'une ressource sur Internet (ex. : site Web) et la méthode pour y accéder. Attention, les termes URL et domaines ne sont pas synonymes, bien que souvent confondus. L'URL du site Web de MAGIX par exemple est <http://www.magix.com>.

## W

### WAV

Wave (\*.WAV) est le format audio non compressé par défaut.

### Wave

Wave (\*.WAV) est le format audio non compressé par défaut.

### Wave File

Wave (\*.WAV) est le format audio non compressé par défaut.

### Webmaster (ou webmestre)

Un webmaster est responsable de la conception, de l'administration et de la maintenance d'un site Web. La plupart du temps, le webmaster est également le propriétaire du site Web et du domaine correspondant. Si vous avez enregistré un domaine pour votre site Web dans MAGIX Website Maker, une adresse e-mail « <mailto:webmaster@nom-de-domaine> » est automatiquement créée.

### WMA

Il s'agit d'un procédé développé par Microsoft pour compresser des fichiers audio avec les mêmes caractéristiques que MP3.

### WMV

Windows Media Video (WMV) est un codec vidéo protégé par la loi sur les droits d'auteur de Microsoft. Si vous avez installé Windows sur votre PC, lire des fichiers \*.wmv ne devrait pas poser de problème. Cependant, rares sont les lecteurs DVD vendus dans le commerce qui prennent ce format en charge. Pour savoir si c'est le cas, consultez l'aide de votre lecteur DVD.

Ce format vidéo est particulièrement recommandé pour les vidéos Internet, car il permet des taux de compression relativement élevés.

**World Wide Web (WWW)**

World Wide Web : littéralement « toile mondiale », par extension la Toile, plus communément appelé le Web. Le World Wide Web est l'application la plus utilisée d'Internet. Il est constitué de pages Web, stockées dans des serveurs Web, mises en ligne dans des sites Web, reliées entre elles par des liens hypertextes et consultables au moyen d'un navigateur Internet (ex. : Internet Explorer). Ce procédé se nomme familièrement « surfer sur Internet ».

**Z****ZIP**

ZIP est un format de fichier dédié à l'archivage comprimé de fichiers. Cela consiste dans un premier temps à réduire la taille d'origine du fichier et, seulement après la décompression, à lui rendre sa taille d'origine, sans perte de données.

## Raccourcis clavier

**Astuce** : sous Windows, le raccourci clavier Alt + Maj modifie la configuration du clavier. Ceux qui travaillent beaucoup avec des raccourcis clavier modifient souvent la configuration de leur clavier sans le vouloir, de sorte que les touches ne correspondent plus aux caractères qui y figurent. Afin d'empêcher cela, vous pouvez décocher la case « Basculer entre les langues d'entrée » et « Changer la disposition du clavier » sous « Paramètres système > Options régionales et linguistiques » > onglet « Langues > Détails > Clavier > Modifier la combinaison de touches ».

## Media Pool

Effacer fichier	Suppr.
Copier fichier	Ctrl + Inser
Coller fichier	Maj + Inser
Renommer fichier	Alt + R
Nouveau dossier	Ctrl + P
Paramètres du programme	P
Aide	F1

### Cocher des fichiers :

Sélectionner plusieurs images qui se suivent : Maj + clic sur le premier fichier + clic sur le dernier fichier à sélectionner

Copier plusieurs images éparées : Ctrl + clic sur les images concernées  
Sélectionner toutes les images du dossier ouvert : Ctrl + A

## Diaporama

### Charger/enregistrer un projet

Nouveau projet	Alt + Ctrl + N
Charger le projet	Alt + Ctrl + O
Enregistrer le projet	Alt + Ctrl + S
Enregistrer projet sous...	Alt + Maj + S
Supprimer le projet	Alt + Maj + O
Nouveau diaporama	Ctrl + N
Charger un diaporama	Ctrl + O
Charger un diaporama de restauration	Alt + O
Enregistrer le diaporama	Ctrl + S
Enregistrer diaporama sous...	Maj + S
Fermer le diaporama	Maj + O

Supprimer le diaporama	Maj + I
Graver une copie de secours sur disque	Alt + Maj + R

### Enregistrement

Enregistrement audio	R
----------------------	---

### Outils

Sélectionner tout (pas en mode Storyboard)	Ctrl + A
Couper	Ctrl + X
Copier	Ctrl + C
Coller	Ctrl + V
Annuler	Ctrl + Z
Rétablir	Ctrl + Y
Supprimer	Suppr.
Slideshow Maker	W
Optimiser une photo	Maj + X
Nettoyage audio	Maj + W
Créer titre	Ctrl + T

### Coupe

Découper objet	T
Supprimer début d'objet	D
Supprimer fin objet	U
Scinder diaporama	Alt + W

### Effets

Éditer photo	Maj + Y
Zoom 2	Ctrl + Alt + 1
Zoom 3	Ctrl + Alt + 2
Libre sélection de zoom	Ctrl + Alt + 3
Proportions d'image fixes	Ctrl + Alt + 4
Réinitialiser l'extrait	Ctrl + Alt + 5
Rotation gauche	Ctrl + Alt + F
Rotation à droite	Ctrl + Alt + G
Rotation de 180 degrés	Ctrl + Alt + H
Fondu (longueur)	Alt + L
Appliquer fondu à toutes	Alt + A
Fondu - sélection aléatoire	Alt + Z
Décalage couleurs 1/2/3	Maj + 1/2/3
Réinitialiser effets vidéo	Ctrl + C

Propriétés de l'objet Ctrl + E

### Représentation de l'arrangement

Passer entre modes Storyboard et Timeline	Tab
Optimiser l'affichage	Maj + B
Zoom sur la plage entre les marqueurs de début et de fin	Ctrl + 1
Zoom sur diaporama complet	Ctrl + 2
Zoom image par image	Ctrl + 3

### Lecture et placement du marqueur

Démarrage/Arrêt de la lecture	Barre espace, flèche haut
Arrêt sur position (arrêter la lecture, déplacer le marqueur de début à la position actuelle)	Echap, flèche bas
Déplacer marqueur de début au début	0 sur le pavé numérique
Placer le marqueur de fin à la fin	Orig
Rembobiner lentement vers la gauche	Fin
	Gauche
Rembobiner lentement vers la droite	Droite
Rembobiner rapidement vers la gauche	Ctrl + Gauche
Rembobiner rapidement vers la droite	Ctrl + Droite
Lecture plein écran	Alt + Entrée

# Indice

## 2

2-Pass.....	197
-------------	-----

## A

À propos de MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe .....	186
AAC .....	196, 206
AC3.....	207
Accéder à la page reliée .....	143
Accélération matérielle - CUDA, Quick Sync Video, Open CL.....	34, 197
Actions à la fin du diaporama (menu de film seulement).....	144
Activation gratuite (codec MPEG -2).....	187
Activer les fonctions supplémentaires .....	154, 187, 190
Actualisation en ligne.....	186
Adaptation du montage musical.....	178
Affichage .....	34
Affichage & animation .....	65, 180
Affichage et gestion des menus.....	26
Afficher et masquer.....	181
Afficher la vidéo d'introduction.....	185
Afficher les infobulles .....	186
Afficher les lignes (relier les lieux) .....	116, 118
Afficher les points de trajectoire de chaque paramètre.....	83
Aide.....	185
Aide contextuelle .....	185
Ajouter .....	166
Ajustement du signal et enregistrement .....	95, 96, 98
Ajuster & supprimer des lieux .....	116
Ajuster à la taille plein écran.....	180
Ajuster la portion de carte .....	118
Ajuster l'arrière-plan et les boutons.....	150
Album en ligne MAGIX .....	11, 173
Aligner les images et vidéos pour la 3D.....	131
Animation.....	75, 119
Animer des objets.....	82
Annexe	
vidéo numérique .....	145, 215
Annexe Paramètres de l'encodeur MPEG-1/2 .....	157, 192
Annulation.....	177
Annuler .....	41
Aperçu.....	32
Aperçu et édition.....	136
Appliquer une transition en mode Storyboard .....	78
Archiver le projet sur disque .....	163
Archiver le projet sur disque dur.....	163
Arrangeur .....	31

Arrière-plans .....	71
Assistance technique.....	8, 10, 189, 191
Assistant de suppression.....	113, 178
Assistant diaporama.....	178
Assistants .....	178
Assistants et fonctions spéciales .....	18, 99
Attribuer une nouvelle police au texte.....	149
audioid.....	222
Autres .....	33
Avant-propos.....	3
AVI.....	222

**B**

---

Balance des blancs .....	60
Balises ID3 .....	222
Barre des menus.....	222
Barre d'outils .....	39, 222
Barre d'outils inférieure .....	41
Barre d'outils supérieure .....	39
Base de données .....	168
Bloc.....	209, 213
Blu-ray Disc™ .....	145, 218
Boîte de dialogue.....	223
Boîte de dialogue de gravure pour lecteur DVD .....	154
Boîte de dialogue de sélection du disque .....	29, 136, 153
Boîte de dialogue de stabilisation de l'image .....	86
Bouton.....	223
Bouton et menu de découpe.....	41
Boutons de navigation .....	54
Branchement des sources d'enregistrement.....	97

**C**

---

Cache .....	223
Calcul de l'image panoramique.....	124
Calibrage de quantification .....	213
Capture d'écran.....	223
Carte mère.....	223
Catooh - le catalogue médias en ligne.....	11, 173
CC .....	224
CDA.....	224
Champ .....	209, 224
Charger des photos .....	20, 100
Charger le diaporama actuel en tant que vidéo.....	184
Charger les médias sélectionnés dans le Media Pool .....	185
Charger un projet.....	39
Chemins d'accès .....	32, 141
Clip Level.....	224
Codec audio .....	206
Codec vidéo.....	196

Collages image dans l'image.....	71, 182
Coller.....	177
Commande de champ.....	199, 203
Commander des tirages, des cadeaux & des livres de photos.....	164
Commentaire audio.....	168
Communauté MAGIX.....	12
Compensation du rognage des bords.....	180
Compresseur.....	90
Compression MPEG.....	216
Compteur de B-frames.....	205
Compteur de B-frames maximales.....	202
Compteur de segments.....	199, 204
Conception de boutons.....	142
Configuration système.....	221
Configurer le mode de lecture pour la 3D.....	80, 130, 131
Configurer les paramètres.....	99
Conseils pour l'aide du programme.....	220
Contrôle du débit.....	200, 204
Convertir en titre 3D.....	182
Copie de sauvegarde.....	175
Copier.....	43, 177
Copier des points de trajectoire.....	83
Copier le diaporama et les médias dans le dossier.....	175
Copier le projet et les médias dans le dossier.....	175
Copyright.....	2, 224
Correction de l'horizon.....	69
Couleur.....	93
Couleurs.....	59
Coupe d'objet et fondus.....	49
Couper.....	43, 177
Courbe du volume.....	183
Courrier électronique.....	224
Création de titres.....	123
Création d'itinéraires animés.....	57, 114, 178
Création d'une musique de fond.....	109
Créer des menus DVD sans modèle.....	151
Créer et graver un menu de disque.....	26
Créer un diaporama.....	107
Créer un diaporama à l'aide de l'assistant.....	99, 178
Créer un titre à partir d'un modèle.....	72
Créer un titre sans modèle.....	73, 123
Créer une image à partir de la carte.....	120
Créer une image ISO.....	155
Créer une image panoramique.....	123, 181
Créer une image panoramique.....	181

## D

Débit binaire.....	208
Débit binaire (Bit/s).....	200, 204
Débit HSS.....	201
Débit maximal.....	205

DeClipper.....	87
Décoration.....	71
Découper objet.....	41, 178
Définir des effets.....	101
Définir des points de trajectoire.....	83
Définition du changement d'ambiance.....	108
Déformation.....	64
DeHisser.....	89
Démarrage du programme.....	18
Déménagement de domaine.....	224
Denoiser.....	88
Déplacer en direction.....	66
Design de l'arrière-plan.....	43, 182
Détection de changement de scène.....	202, 205
Diaporama.....	30, 165, 176, 224, 237
Diaporama.....	176
Digital Versatile Disc (DVD).....	217
Direction et durée.....	67
Disque AVCHD.....	145, 219
Disque dur.....	224
Distortion.....	62, 180
Diviser un diaporama.....	25, 102, 178
DNS.....	225
Domaine.....	225
Domaine de premier niveau.....	225
Dossier utilisateur.....	55
Droits d'auteur.....	225
Durée d'affichage.....	180
Durée du diaporama.....	104
Durée standard de la photo.....	34

**E**

---

Échanger des objets.....	43
Échanger l'objet.....	178
Échantillon de bruit.....	225
Écran vidéo et module de navigation.....	36, 37
Éditer.....	14
Éditer des menus DVD avec MAGIX Photo & Graphic Designer 7.....	148
Éditer la page.....	141
Éditer le menu de disque.....	136, 138
Éditer les éléments du menu.....	139
Éditer un diaporama.....	23
Éditer un titre ultérieurement.....	74
Éditeur de titres.....	44, 57, 72, 105, 182
Édition.....	71, 180
Édition audio (externe).....	183
Édition de vidéos sur PC.....	215
Édition d'image (externe).....	181
Édition externe.....	148
Effacer.....	177
Effets.....	58, 75, 82, 104

Effets dans les menus .....	82
Effets de diaporama.....	30, 92
Effets d'image automatiques.....	43
Effets du Media Pool .....	82
Effets portraits .....	71
Égaliseur .....	89
En mode Timeline seulement.....	44
En savoir plus sur MAGIX.....	11
Encodeur.....	192
Encodeur MPEG-4 .....	157, 196
Enregistrement 3D.....	126, 127
Enregistrement audio.....	48, 95, 168
Enregistrer & charger un itinéraire .....	117
Enregistrer en tant que modèle de titre.....	182
Enregistrer projet.....	39
Enregistrer projet de disque .....	167
Enregistrer sous.....	167
Enregistrer/Supprimer les modèles de styles.....	103
Entrelacement.....	35, 192, 199, 203, 209, 210, 225
Espace mémoire .....	145
Estimation du mouvement.....	192, 208, 213
Exportation.....	16, 36, 114, 158
Exportation et gravure de vidéos 3D.....	133
Exportation Windows Media .....	170
Exporter .....	114, 159, 168
Exporter en tant que fichier vidéo.....	159
Exporter en tant que lecteur multimédia .....	164, 172
Exporter en tant que photos distinctes .....	160
Exporter en tant que vidéo 3D.....	160
Exporter pour périphérique portable.....	162, 175
Exporter un fichier-diaporama.....	166
Exporter un menu.....	148, 150, 151
Exporter vers périphérique .....	175
Exposition.....	92
Extrait .....	65

## F

Faire d'un menu de 3 films un menu de 5 films .....	148
Faire plusieurs copies d'un objet.....	50
Fichier non chargé.....	190
Filtre anti-scintillement.....	179
Filtre artistique.....	63
Fonctionnement général.....	92
Fondu enchaîné en mode Timeline.....	80
Format chrome .....	194, 209
Format de sortie .....	207
Format streaming.....	207
Fournisseur .....	226
Frame.....	209, 226
FX stéréo .....	91

**G**


---

Generic .....	198, 202
Générique de début et de fin .....	105
Gérer diaporama .....	166
Gérer les diaporamas.....	26
Glisser-Déposer .....	226
Glisser-déposer sur une transition.....	81
Glossaire MPEG .....	208
GOP .....	193, 202, 205, 210
Graver .....	15
Graver à nouveau le projet (Image).....	176
Graver sur CD/DVD .....	175
Graver un diaporama et des médias sur un CD/DVD .....	175
Graver un projet et des médias sur un CD/DVD.....	175
Grouper des enregistrements reliés.....	105

**H**


---

Hard Disk Drive .....	226
HDD .....	226
HDTV .....	215, 226
Hébergement Web.....	226
HTTP .....	227

**I**


---

I-frames .....	202, 204, 205, 210
Image .....	227
Image du menu.....	144
Image simple au format BMP .....	171
Image simple au format JPG .....	171
Image TV.....	179
IMAP .....	227
Importation.....	14, 190
Importer depuis l'appareil photo .....	167
Importer depuis le poste de travail .....	167
Importer des fichiers depuis un appareil photo .....	39, 167
Importer des médias depuis Internet .....	173
Importer un fichier-diaporama .....	166
Inclinaison & Forme .....	70
Informations produit .....	186
Insérer .....	43
Insérer la date en tant que titre.....	182
Insertion de vos propres contenus.....	122
Intégrer des objets vidéo .....	105
Intensité.....	103
Interface .....	
diaporama .....	36
Graver.....	36, 135, 175

Interface du module de création d'itinéraires animés .....	114
Internet .....	172
Interpolation pour matériel source entrelacé .....	179
Intervalle clé maximal .....	205
Intro .....	227
Introduction .....	13
Intros/Outros .....	71
Inverser l'ordre des photos pour l'image panoramique .....	123
Itinéraire de voyage .....	57
Itinéraires animés .....	178

## J

---

jpx.....	227
----------	-----

## L

---

Lecture .....	31
Lecture audio.....	31
Lecture de photos .....	31
Lecture saccadée.....	190
Les suppléments en modes Timeline et Aperçu .....	44
Lien hypertexte .....	227
Logiciel .....	228
Longueur maximale GOP .....	202
Luminosité.....	58

## M

---

MAGIX News Center.....	11, 34
MAGIX Soundtrack Maker .....	108, 178
MAGIX Website Maker .....	11
magix.info .....	185
Manuel d'utilisation (PDF) .....	185
Marqueur de lecture.....	228
Marqueurs de début et de fin .....	45, 108
Matériel .....	228
Media Pool.....	36, 51, 179, 237
Médias .....	52
Médias isolés.....	172
Médias MAGIX.....	56, 168
Mémoire vive, RAM (Random Access Memory) .....	228
Menu .....	137, 146, 228
Menu .....	184
Menu Aide .....	185
Menu contextuel .....	50, 228
Menu de film et menu de chapitrage.....	140
Menu déroulant .....	228
Menu Édition .....	177
Menu Effets .....	82, 92, 123, 179
Menu Fichier.....	165

Menus .....	36, 165
Menus de sélection animés .....	141
Mes médias .....	55
Mettre en mode muet .....	45
MIDI .....	228
Mode.....	200, 204
Mode aperçu .....	36, 45
Mode souris pour objets uniques .....	44, 50
Mode Storyboard.....	36, 46, 82
Mode Timeline .....	36, 47
Modèles de conception.....	58
Modèles de film.....	56, 122
Modèles de menus .....	136, 137
Modèles de style.....	103
Modes souris .....	50
Modification de la couleur.....	61
Modifier les points de trajectoire d'un effet ultérieurement .....	84
Module de remixage - détection du tempo & reconnaissance des mesures..	110, 178
Motherboard .....	229
Mouvement doux .....	84
MOV .....	229
MP3 .....	229
MPEG .....	229
MPEG-4 H.264 .....	196
MPEG-4 simple.....	196, 202
MS Audio.....	229
Multiplexeur.....	207
Musique d'arrière-plan.....	106
MVC.....	197
MXV .....	229

**N**

---

Navigateur .....	229
Navigation.....	140, 143
Netteté.....	62, 93
Nouveau .....	165
Nouveau Projet .....	39
NTSC.....	229
Numériser avec .....	168
Numériser image.....	168
Numéro de série.....	10

**O**

---

Objet titre.....	76
Objets .....	49
Objets combinés .....	49
OGG VORBIS .....	230
Optimisation de l'image .....	58, 92, 176, 179
Optimisation du son.....	49, 87, 96, 183

Optimiser l'affichage du schéma temporel .....	44
Options .....	32, 155
Options d'affichage.....	55
Options de réduction .....	97
Options du disque.....	140
Options générales.....	96, 125
Options vidéo .....	32
Ordinateur.....	55
Outil de stabilisation vidéo .....	182
Ouvrir .....	165
Ouvrir projet sauvegardé automatiquement.....	165

## P

PAL.....	230
Paramètres.....	30, 176
Paramètres audio .....	195
Paramètres avancés .....	76, 170
Paramètres avancés d'enregistrement audio.....	96
Paramètres de l'encodeur .....	156
Paramètres d'effet de diaporama.....	176
Paramètres d'effets.....	183
Paramètres d'image panoramique.....	123
Paramètres généraux .....	192, 208
Paramètres vidéo.....	192, 193
Paramètres vidéo avancés .....	194, 198, 202
Pass.....	200
Pavé numérique .....	230
P-Frames et B-Frames .....	202, 204, 205, 212
Pilote audio .....	96
Pistes .....	48
Pistes audio du matériel inséré.....	122
Placer des lieux sur la carte .....	115
Playlists.....	230
Plugin.....	230
Plug-ins DirectX et VST .....	230
Podcast .....	230
Podcasting.....	231
Poignées .....	231
Police .....	75
POP3.....	231
Position .....	68
Position/Taille.....	68
Positionner le titre.....	74
Pour iPod .....	208
Pour Sony PlayStation.....	208
Préconfiguration MPEG-4.....	202
Prediction .....	208, 210, 212
Préparation.....	110
Préparation d'enregistrements en 3D.....	128
Préparer l'animation .....	83
Préréglage AVC .....	198

Présenter dans l'Album en ligne MAGIX .....	161
Presse-papiers .....	231
Principes du 3D .....	126
Problèmes & solutions.....	190
Problèmes lors de l'activation.....	188, 190
Profil .....	198
Profil / niveau .....	203
Programme.....	31, 176, 177
Programme.....	176
Programmes supplémentaires .....	176
Projet.....	30, 165, 232
Projet de disque.....	232
Projet.....	176
Projets récents.....	165
Projets, diaporamas et photos.....	17
Propriétés.....	14
Propriétés & titre.....	104
Propriétés de l'entrée du menu/de la page du menu .....	142, 143
Propriétés de l'objet .....	184
Protection contre la copie.....	218
Publier sur Internet.....	161

**Q**

Quelles sont les nouveautés de MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe ?.....	13
Qu'est-ce que MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe ?.....	13

**R**

Raccourcis clavier .....	121, 237
Rapport de page (rapport largeur/hauteur) .....	232
Ratio d'aspect .....	201
Ratio d'aspect de pixel.....	205
Recherche .....	52
Recherche de zones libres.....	113, 179
RedBook .....	232
Redéfinir par défaut les paramètres du programme.....	177
Réduction automatique du volume.....	124, 183
Réduction du volume .....	183
Réduction manuelle du volume.....	49, 97, 125, 183
Refléter .....	70
Réglette .....	232, 233
Réimporter le menu dans MAGIX Photos sur DVD 2013 Deluxe .....	150
Réinitialiser l'arrière-plan.....	182
Relier les objets à toutes les pistes .....	44, 50
Remarques générales sur les vidéos AVI .....	169, 190, 216, 222
Renommer .....	166
Répartir le projet sur plusieurs supports de données.....	146
Résolution TV (paramètres d'effets du diaporama).....	76, 92, 93, 139, 180
Restaurer.....	233
Rétablir .....	41, 177

RM.....	233
Rotation à droite.....	44, 180
Rouge/Vert/Bleu.....	60

## S

Saisie manuelle.....	163
Saturation.....	60
Scanner des photos en externe.....	168
Scanner Twain.....	168
Segmenter diaporama.....	42
Sélection de la source.....	168
Sélection du style musical.....	108
Sélectionner des photos pour l'image panoramique.....	123
Sélectionner tout.....	179
Séquences 3D.....	79
Séries de tests avec des paramètres variables de l'encodeur.....	146
Serveur Web.....	233
Si vous avez encore des questions.....	220
S'inscrire en ligne.....	186
Slideshow Maker.....	41, 101, 103, 178
Smart Render und Smart Copy.....	197
SMTP.....	233
Soundtrack Maker.....	178
Sous-menu.....	233
Stabilisation vidéo.....	85, 182
Standard vidéo.....	32
Stereo3D.....	38, 70, 126, 161, 180
Stereo3D dans le Media Pool.....	70
Structure GOP (groupe de photos).....	202, 205
Styles.....	71
Super Video-CD (SVCD).....	233
Suppression des yeux rouges.....	59
Supprimer.....	42
Supprimer des points de trajectoire.....	84
Supprimer du projet.....	146, 147, 166
Supprimer fin d'objet.....	42
Supprimer le début de la scène.....	42
Supprimer, copier et déplacer des fichiers.....	53
Système.....	33

## T

Taille.....	68
Télécommande.....	136
Terminer le nouveau diaporama.....	102
Texte du menu.....	143
Timeline (ligne de temps).....	48
Tirage en ligne MAGIX.....	11
Titre.....	57
Ton.....	60

Tourner & refléter .....	69
Tourner l'image .....	69
Trafic .....	234
Traitement intelligent de formats d'images précis .....	104
Transformer des travellings en vidéos 3D.....	132
Transitions.....	33, 47, 57, 78, 104, 181
Transitions 3D .....	79
Transitions Stereo3D (version uniquement).....	80
Travelling/Zoom.....	66
Trier les photos.....	22
Tutoriel .....	18
Type de disque .....	234
Type de frame.....	199
Type d'image.....	203

## U

---

UC .....	234
UPnP .....	234
URL .....	235

## V

---

Vérification de la détection automatique du tempo.....	110
Vidéo.....	172
Vidéo au format AVI.....	169
Vidéo au format GIF animé.....	171
Vidéo au format MAGIX Video .....	169
Vidéo au format MJPEG-AVI .....	170
Vidéo au format MPEG .....	169
Vidéo au format MPEG 4 Video .....	170
Vidéo au format Quicktime Movie.....	169
Vitesse.....	65

## W

---

WAV .....	235
Wave.....	235
Wave File .....	235
Webmaster (ou webmestre).....	235
WMA .....	235
WMV .....	235
World Wide Web (WWW) .....	236

## Y

---

Youtube/flickr/Facebook .....	184
-------------------------------	-----

**Z**

---

ZIP .....	236
Zoom dans l'écran vidéo .....	38
Zoomer .....	48